ARCADE - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - GAMECUBE
NEO GEO - PC - PSONE - PLAYSTATION 2 - XBOX

INCLUYE UN CD-ROM DE REGALO PARA PC

Nº7 5 €

GAMES TECH

REVISTA DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

¡DOBLE PÓSTER DE REGALO EN EL INTERIOR!

REPORTAJE TOTAL: LOS JUEGOS DEL 2003

PONTE AL DÍA DE LOS MEJORES TÍTULOS PARA ESTE AÑO

NOVEDADES

CONTRA SHATTERED SOLDIER
LUNAR LEGENDS

COMING SOON

CASTLEVANIA ARIA OF SORROW
FINAL FANTASY ORIGINS
DEVIL MAY CRY 2
METROID PRIME
DINO CRISIS 3

VIEJAS GLORIAS

SEGUIMOS RECORDANDO JOYAS DEL VIDEOJUEGO

DOSSIER NAMCO

TODO SOBRE LOS CREADORES DE PACMAN, TEKKEN Y SOUL CALIBUR

8 414090 202817 00007

Todo depende del punto de vista



de cómo
se escribe,
se lee...



Dirección
Mª JOSÉ CASTRO

Coordinación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

Maquetación
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD

CD-ROM
JOSÉ ÁNGEL CIUDAD / JOSÉ GARCÍA

Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO

Corrección de Textos
ÀLEX CATALÁN

Director de Producción
JOSÉ GARCÍA

Colaboradores
Daniel Mari ~ Orikom
Den ~ Ryofu
Ignacio Muñoz ~ Real CaoCao
Jaime Guillén ~ Sir Arthur
Jordi Dorce ~ Zer0sith
José Moreno ~ Evil Ryu
Luis Garrido ~ Burnside
Sebástian Carlozzi ~ Shinobi
Búho, Dan, el Trompo de Motril y Las fuerzas Especiales

Ilustrador
DEN

Suscripciones
VANESSA RODA
suscripciones@aresinf.com



Presidente: ALBERT RODRÍGUEZ

Directora General: Mª JOSÉ CASTRO

Director Técnico: JOSÉ GARCÍA

Administración: ROSANA GARCÍA

Fotomecánica
ARES INFORMÁTICA S.L.

Impresión
GRÁFICAS MONTERREINA S.A.

Distribución
COEDIS S.A.

Depósito Legal
M-29057-02

EDITORIAL

¡Cómo ha costado este numerito! Cuando nos propusimos hacer un especial de **Namco**, ni por asomo pude imaginar que conllevaría tanto trabajo. Tan sólo os diré que la página que menos texto tiene del especial, equivale a dos páginas normales, y eso sin contar lo que ha costado recopilar y comprimir tanta información en tan sólo 18 páginas (recordemos que **Namco** empezó a desarrollar juegos en 1978). La verdad es que podríamos haberle dedicado un número entero y aun así tendríamos material para llenar otro...

La mecánica seguida ha sido la misma que en especial **Capcom**, es decir, un extenso resumen, año por año, de las actividades de la compañía y su producción de juegos. Nos hemos saltado el presente año, pues prácticamente no hay ningún juego destacable, aunque de momento, ya han dejado caer una perla como ***Venus & Braves***.

Y ¿Por qué de **Namco**? La razón es bien sencilla, para la mayoría, **Namco** equivale a ***Tekken***, y empezó con ***Ridge Racer***. Nosotros os mostraremos el pasado de **Namco**, empezando por sus inicios; no es justo que se encasille con ***Tekken*** a una de las más veteranas compañías de videojuegos.

Además, hemos preparado un reportaje sobre los mejores títulos que nos deparará el 2003, desglosándolos por compañías para vuestra comodidad. Por cierto, algunos de estos títulos no los hemos destacado, pues unas páginas más adelante tenéis su correspondiente *preview*.

En cuanto al número de *reviews*, aún no nos hemos recuperado del aluvión navideño y, por otro lado, las compañías se estaban reservando sus títulos para este mes. Tan sólo esperad a ver la cantidad de grandes juegos que invadirán las tiendas... ¡En el siguiente número no daremos abasto con tanta *review*!

Cuando lleguéis a las páginas centrales, veréis el póster que os hemos preparado, es una idea que ya nos rondaba por la cabeza desde hace tiempo. Ahora os toca a vosotros decidir si preferís la revista con o sin él, podéis darnos vuestra opinión mediante el apartado de la web, por e-mail o por correo.

José Ángel Ciudad

FREE TALK

Quizás haya algún usuario de **Xbox** que se queje de que no tratamos a la consola de **Microsoft** de la misma manera que a **PlayStation 2** o **Gamecube**. Lamentablemente la situación de la consola de **Microsoft** no es la que todos deseásemos y los títulos se cuentan con cuentagotas. Para nosotros las consolas son como nuestros hijos, no tenemos preferencias, no es culpa nuestra que hayan pocos títulos. Aunque eso no quita que los que aparezcan sí sean buenos, y podéis estar seguros que los comentaremos. Porque ¿qué me decís de, ***Panzer Dragoon Orta***, ***House of the Dead 3***, ***DOA Xtreme Volleyball***, y ***Ninja Gaiden***? Esta gran consola tiene un catálogo corto, pero suculento, ¿o no?. Personalmente me encanta la saga ***Makaimura*** y espero ansioso el nuevo título, que será online.

SIR ARTHUR

Games Tech
Pasaje Mercuri, s/n nave 12 -
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)



www.aresinf.com

gamestech@aresinf.com

IRC Hispano > #Gamest



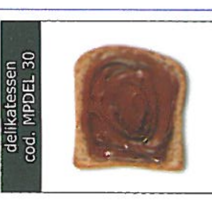
Accesorios Alfombrillas

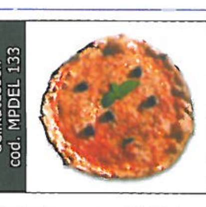
Mouse Pads Delikatessen


delikatessen cod. MPDEL 70

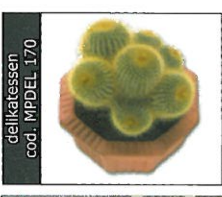

delikatessen cod. MPDEL 79

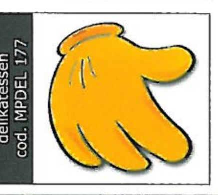

delikatessen cod. MPDEL 25


delikatessen cod. MPDEL 30


delikatessen cod. MPDEL 133


delikatessen cod. MPDEL 153


delikatessen cod. MPDEL 170


delikatessen cod. MPDEL 177


delikatessen cod. MPDEL 174


delikatessen cod. MPDEL 173


delikatessen cod. MPDEL 175

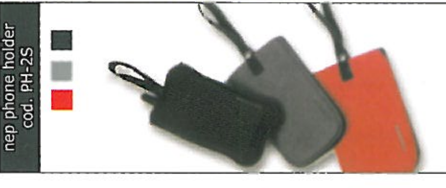

delikatessen cod. MPDEL 176

Accesorios

Varios


neo cd cod. CDB-2S

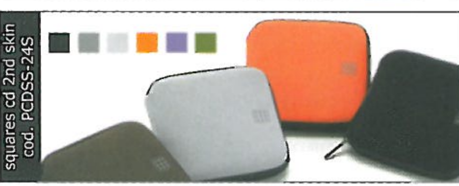

euro pocket cod. E2S-TS-V

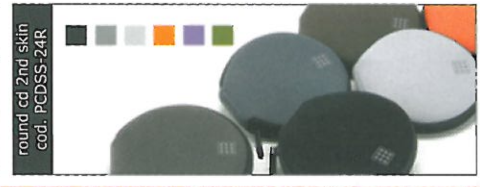

nep phone holder cod. PH-2S


neo zip wallet cod. ZW-2S


round cd case 24 cd cod. PCD 24R


hard tech sc cases cod. PCD 24U


squares cd 2nd skin cod. PCDSS-24S


round cd 2nd skin cod. PCDSS-24R

Accesorios

varios


medida, 31x38x16 cod. BBP


medida, 41x32x15 cod. BAB


medida, 40x29x16 cod. BACK


medida, 13x8,5x1,5 cod. BPT-SS-D


medida, 34x28x4 cod. BFL

Accesorios Mouse

Mouse Animals

Accesorios Mouse


cod. MFROG - PS2 cod. MFROG - USB


cod. MPANDA - PS2 cod. MPANDA - USB


cod. MPIGGY - PS2 cod. MPIGGY - USB


cod. MPUPPY - PS2 cod. MPUPPY - USB


crystal mouse cod. MCRYS - PS2


cod. MINI - PS2 cod. MINI - USB

Deseo recibir los siguientes productos:

cod. MPDEL 70 (5.30 €) unds.	cod. MPDEL 175 (5.30 €) unds.color	cod. BBP (48.20 €) unds.	cod. MPIGGYUSB (23.10 €) unds.
cod. MPDEL 79 (5.30 €) unds.	cod. MPDEL 176 (5.30 €) unds.color	cod. BAB (68.20 €) unds.	cod. MPUPPYPS2 (19.80 €) unds.
cod. MPDEL 25 (5.30 €) unds.	cod. CDB-2S (17.50 €) unds.color	cod. BACK (54.10 €) unds.	cod. MPUPPYUSB (23.10 €) unds.
cod. MPDEL 30 (5.30 €) unds.	cod. E2S-TS-V (5.10 €) unds.color	cod. BPT-SS-D (9.25 €) unds.	cod. MCRYSPS2 (48.40 €) unds.
cod. MPDEL 133 (5.30 €) unds.	cod. PH-2S (5.10 €) unds.color	cod. BFL (19.60 €) unds.	cod. MINIPS2 (14.30 €) unds.
cod. MPDEL 153 (5.30 €) unds.	cod. ZW-2S (11.60 €) unds.color	cod. MFROGPS2 (19.60 €) unds.	cod. MINIUSB (17.80 €) unds.
cod. MPDEL 170 (5.30 €) unds.	cod. PCD 24U (12.85 €) unds.color	cod. MFROGUSB (23.10 €) unds.	unds.
cod. MPDEL 177 (5.30 €) unds.	cod. PCD24R (10.80 €) unds.color	cod. MPANDAPS2 (19.80 €) unds.	unds.
cod. MPDEL 174 (5.30 €) unds.	cod. PCDSS-24S (8.90 €) unds.color	cod. MPANDAUSB (23.10 €) unds.	unds.
cod. MPDEL 173 (5.30 €) unds.	cod. PCDSS-24R (8.90 €) unds.color	cod. MPIGGYPS2 (19.60 €) unds.	unds.

Datos personales

Nombre: Apellidos: Calle, Nº:

Cód. postal: Ciudad: Provincia: Tel.: e-mail:

Forma de pago

☐ Tarjeta VISA /Master Card Nº.: Validez de la tarjeta: D.N.I./NIF.:

☐ Contra reembolso Firma:

Enviar a:
Apartado de correos 99. 08950 Sant Joan Despí. Tel.902 19 63 03. Fax. 902 19 66 75. email: gestion@aresinf.com. **(gastos de envío a consultar. Tel 902 19 63 03)**

NÚMERO 7

MARZO / 2003











Games Tech Report:
Lo que nos depara el 2003





Coming Soon:
Metroid Prime





Now on Sale:
Contra Shattered Soldier





Los juegos Tres Delicias:
Sango Heroes 4 y Her Knights





Games Tech Special:
Especial Namco





Mini especial Viejas Glorias:
Los juegos de antaño - 2

NOTICIAS

Por Sir Arthur



Infogrames venderá ***Ikaruga*** en los Estados Unidos en abril, esperamos ansiosos la llegada a Europa. Esta nueva versión de **GC** incluirá un contador de *combos* en pantalla, por lo menos cuando se juegue sin darle la vuelta al televisor, un modo ranking donde poder poner nuestra puntuación en Internet y, aparte, algún nuevo modo de juego, como el *training*.

El ***GameCube GameBoy Player*** (aparato que nos sirve para jugar con los cartuchos de las **GB**, **GBC** y **GBA** en la **GameCube** se venderá el 21 de marzo en Japón y el 26 de mayo en USA, por estas tierras de *Don Quijote* no se sabe nada todavía, lo que sí podemos adelantar es el precio que rondará los 45 euros

Nintendo también se suma a la venta de juegos rebajados, al precio de 30 euros se podrán comprar los siguientes títulos: ***Pikmin, Luigi´s Mansión*** y ***Super Smash BROS. Meleé***.

En América, por la compra de una **GameCube** te puedes llevar de regalo uno de estos cuatro juegos: ***Metroid Prime***, ***Resident Evil 0***, ***StarFox Adventures*** y ***Mario Party 4***... A ver cuándo aprenden por aquí.

Parece casi confirmado que habrá segunda parte de ***Metroid Prime*** (¿Se llamará **Metroid Second**?), y una película de acción real.

GAME BOY ADVANCE

Para celebrar el 15 aniversario de ***Rockman***, **Capcom** programará 2 versiones diferentes de la nueva entrega ***Rockman Exe***, llamados ***Rockman Exe 3 Blue*** y ***Rockman Exe 3 Black*** (influencia Pokemontesca...). Ambos juegos tendrán enemigos e items diferentes y podrán ser conectados mediante el cable *link* de la **GBA** para intercambiar dichos items.

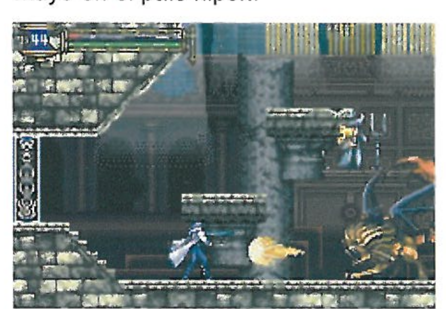
Nintendo anuncia un nuevo juego basado en el personaje de **Wario**, llamado ***Made in Wario*** y también conocido como ***Wario Ware***. Tendremos que llevar al éxito nuestra propia empresa de videojuegos mediante un sistema llamado "*Instant Action*".

Sólo se pondrán a la venta 20.000 unidades del pack ***GBA SP***, que incluirá ***Final Fantasy Tactics Advance***.

Enix ha elegido el 29 de marzo para poner a la venta en Japón ***Dragon Quest Monsters: Caravan Heart***.

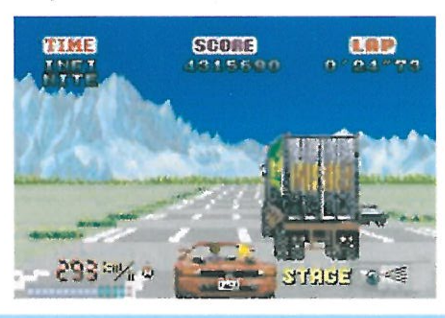
GetBackers: Capital Recapture Battle, basado en el anime ***GetBackers***, será un *RPG* clásico programado por **Konami**.

El esperadísimo ***Castlevania: Aria of Sorrow***, comentado en este mismo número, se podrá adquirir el 5 de mayo en el país nipón.



Las expectativas mundiales de venta de la nueva y flamante ***GBA SP*** son de 20 millones antes de que acabe el año fiscal del 2003, el cual empieza el 1 de abril.

THQ distribuirá en USA el esperado ***Sega Arcade Gallery***, que contiene 4 juegos de **Yu Suzuki**: ***After Burner, OutRun, Space Harrier*** y ***Super Hang-On***. **Infogrames** será la encargada de publicarlo en Europa en mayo.



Nintendo lanzará ***Fire Emblem: Rekka no Ken (Fire Emblem: Blazing Sword)*** el cual es una precuela del actual ***Fire Emblem: Selaed Sword***.



AM3 lanzará en Japón un periférico para **GBA** llamado ***Smart Media Adaptor***. Dicho artilugio funcionará con unas tarjetas de 32 megas, en las cuales se pondrá almacenar imágenes, texto, anime y puede que juegos. El aparato costará 2800 Yens (25€), cada tarjeta valdrá unos 2000 Yens (21€) y se podrán cargar (con todo lo dicho anteriormente) en sitios especializados, y cada descarga costará de 500 a 2000 Yens.
Es casi imposible su salida de Japón.



PlayStation®2

The Document of Metal Gear Solid 2 acompañará al lanzamiento en Europa de ***MGS2 Substance***. Dicho "***Document***" es un DVD interactivo que se vende separado en Japón y que sólo puede ser visto en una **PS2**. Contiene imágenes, bocetos, renders, explicaciones y varios extras más. Sin duda, una buena noticia. Como anécdota, comentar que alguna publicación confundió este DVD con un libro llamado ***MGS2: The Making***, del cual ya hablamos en el número 1.

Los nuevos modelos de **PS2** que **Sony** lanzará al mercado japonés, para conmemorar los tropecientos millones de **PS2** vendidas alrededor del mundo, se podrán adquirir en 3 colores, *Aqua, Silver y Sakura*. Cada consola valdrá unos 25 mil yenes (unos 225 Euros) y estarán a la venta a partir del 20 de febrero. La verdad es que son muy "potitas".



Playmore ha pospuesto la fecha del lanzamiento de ***Metal Slug 3***, pasa de marzo al 24 de abril. Con las ganas que tenemos de pillarlo....

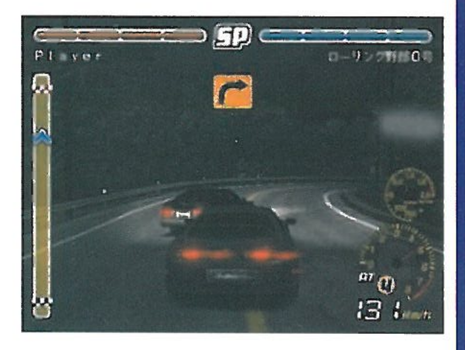
Lamentablemente, el primer título de la fusión **Square Enix** no será un superproyecto, sino un disco de expansión para ***Final Fantasy XI*** llamado ***Vision of Ziraat***. La fecha elegida será el 17 de abril al precio reducido de 3.980 yenes, por ser una ampliación.

DigiCube obsequiará con un llavero para móviles de Yuna a todo el que reserve ***Final Fantasy X-2***. La verdad es que es muy chulo como se puede ver en la foto.



Uno de los últimos juegos que está programando **Capcom** es el llamado ***Gregory Horror Show***, basado en un anime del mismo nombre. Tu misión es escapar de un hotel encantado, recogiendo las almas perdidas que por allí pululan. Todavía queda mucho para que se ponga a la venta, ya que aparecerá por el 2004 en Japón, y lo más seguro es que se quede allí.

Genki (que recordemos que ahora es parte del **Konami Group**) ha lanzado una nueva edición de su saga de conducción "***Battle***". ***Kaido Battle*** es un juego de coches en el que hacemos piques con otros conductores para probar ser el más rápido.



Treasure será la encargada de programar ***Gradius V***. La verdad es que las primeras imágenes que os mostramos son para quitarse el sombrero.

Konami está programando un nuevo título basado en el ya clásico ***Dance Dance Revolution.*** Se llamará ***Aerobics Revolution***, y usará la misma alfombrilla de baile que el citado ***DDR***. Tendremos que quemar unas cuantas calorías de esas que tenemos de más.



Sega ha publicado que está realizando un remake del juego de **Dreamcast** ***Rent A Hero No.1*** para la consola de **Microsoft** y la fecha de lanzamiento será el 24 de abril.

Microsoft empezará a vender algunos de los primeros éxitos a precio reducido. El primero en aparecer será ***Project Gotham Racing*** a unos 20 dólares. Esperemos que las rebajas lleguen también a Europa.

Capcom está programando un juego de carreras a lo ***Gran Turismo*** o ***Sega GT***, llamado "***Circus Drive***" en Japón y rebautizado "***Group S Challenge***" en los USA.

Parece ser que las malas ventas de la **Xbox** han empezado a mejorar considerablemente en América por un "par de razones". Ya sabéis por dónde voy, ¿verdad **Tecmo**?

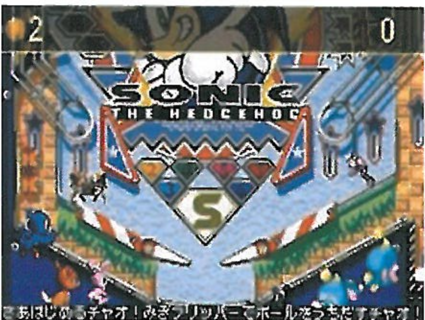


Otras noticias

La versión de ***Black Matrix Zero*** que se programó para **GBA** se convertirá en un título de **PSone** llamado ***Black Matrix 00***.

Sega ha anunciado 2 lanzamientos de ***Sonic*** durante la primera mitad del año. ***Sonic Adventure DX*** para **Gamecube** será la conversión del fantástico ***Sonic Adventure*** de **Dreamcast,** con alguna mejora gráfica y ***Sonic Pinball Party*** para **GBA**. Ambos podrán intercambiar datos para desbloquear opciones ocultas.





Debido a las malas ventas de la empresa **Compile**, todas sus licencias, patentes y marcas pasarán a una nueva compañía llamada **Aiki Limited** que tiene sede en Japón. ¿Será el fin de nuestros entrañables ***Puyo Puyos***?

Capcom, últimamente muy activa, ha comentado que en colaboración con **Game Factory** están desarrollando un juego multiplataforma llamado ***Makaimura Online RPG***. El protagonista será el hijo de **Arthur** (y yo que pensaba que el hijo era **Maximo** :)). Podremos elegir entre 11 personajes y 6 clases de trabajo, incluyendo caballero, arquero, vampiro, luchador, *beastman* y *dragon-man*, lástima que no puedas ser *princesa o gárgola*. La versión PC (*increíble*) será la primera en aparecer y después continuará en las siguiente plataformas. La fecha es la primavera del 2004.

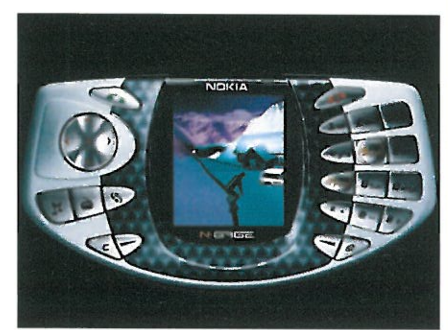


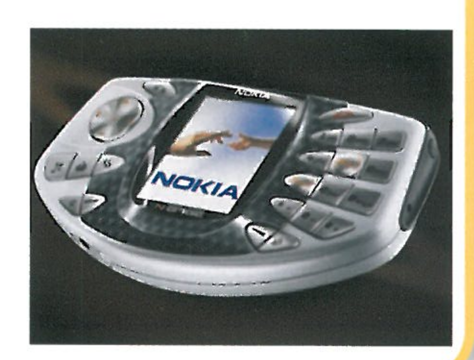
Namco ha confirmado que el próximo ***Ridge Racer*** será multiplataforma y no se perderá ninguna de las tres consolas de última generación.

El ***F-Zero,*** que está programando **Sega** para ***arcade*** y ***Gamecube***, podrá intercambiar datos entre ambos sistemas usando la *memory card* de **Gamecube**, ya que la placa usada es una **Triforce** que está basada en la arquitectura del cubo de **Nintendo**.

Sammy / Arc System Works ha comentado que está desarrollando un nuevo título de la serie ***Guilty Gear*** y que será *online.* Se desconoce si incluirá algún personaje nuevo o simplemente será la opción *online* la única novedad.

La empresa finlandesa **Nokia** ha presentado una especie de híbrido entre un teléfono móvil y una consola portátil. Se llama **N-Gage**, y dicho aparatito tendrá una resolución de *176x208* (recordemos que la **GBA** es de *240x160).* **N-Gage** usará 4096 colores y contará con muchos avances técnicos respeto a la homónima de **Nintendo**: conexión *Bluetooth*, mensajes multimedia, música en MP3, radio FM en *stereo*, soporte *Java* y más locuras de la tecnología, además te sirve de móvil :) . De momento algunos fabricantes de *sofware* tan prestigiosos como **Sega**, **Activision** y **Taito** han comentado la posibilidad de desarrollar para la consola de **Nokia**. El único asunto oscuro es el de las baterías, aunque la empresa finlandesa ha publicado que depende de qué juego estemos usando, la batería durará de 3 a 6 horas, la radio unas 20 horas, la reproducción en *MP3* 8 horas y para hablar por teléfono... ¡Curiosamente de 2 a 4 horas! ¿Quién lo entiende?, en el próximo número escribiremos un artículo más detallado al respecto.

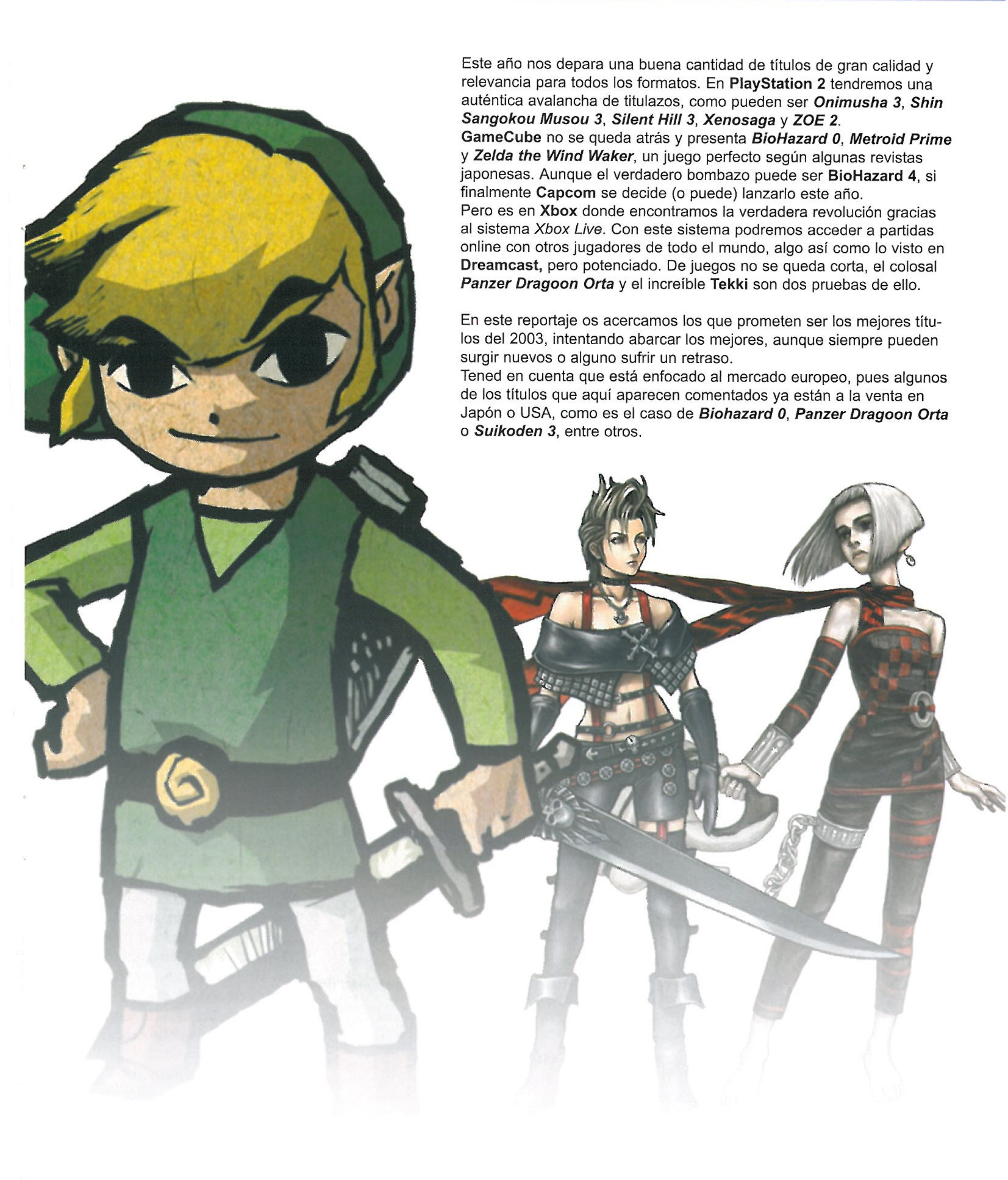




LO QUE NOS DEPARA EL 2003

Este año nos depara una buena cantidad de títulos de gran calidad y relevancia para todos los formatos. En **PlayStation 2** tendremos una auténtica avalancha de titulazos, como pueden ser ***Onimusha 3***, ***Shin Sangokou Musou 3***, ***Silent Hill 3***, ***Xenosaga*** y ***ZOE 2***.
GameCube no se queda atrás y presenta ***BioHazard 0***, ***Metroid Prime*** y ***Zelda the Wind Waker***, un juego perfecto según algunas revistas japonesas. Aunque el verdadero bombazo puede ser **BioHazard 4**, si finalmente **Capcom** se decide (o puede) lanzarlo este año.
Pero es en **Xbox** donde encontramos la verdadera revolución gracias al sistema *Xbox Live*. Con este sistema podremos acceder a partidas online con otros jugadores de todo el mundo, algo así como lo visto en **Dreamcast,** pero potenciado. De juegos no se queda corta, el colosal ***Panzer Dragoon Orta*** y el increíble **Tekki** son dos pruebas de ello.

En este reportaje os acercamos los que prometen ser los mejores títulos del 2003, intentando abarcar los mejores, aunque siempre pueden surgir nuevos o alguno sufrir un retraso.
Tened en cuenta que está enfocado al mercado europeo, pues algunos de los títulos que aquí aparecen comentados ya están a la venta en Japón o USA, como es el caso de ***Biohazard 0***, ***Panzer Dragoon Orta*** o ***Suikoden 3***, entre otros.



CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM

PlayStation 2



Clock Tower 3

Clock Tower 3 es el último capítulo de la saga que inició **Hudson**. En esta entrega han unido fuerzas con **Capcom** para realizar una mezcla basada en la ambientación de los clásicos de **SNES** y **PSX**, pero con el sistema de juego de un ***Biohazard***. El archiconocido "Tijeritas" deja paso a una serie de locos y psicópatas que perseguirán a Alyssa (la prota) durante distintas épocas.

PlayStation 2



Biohazard Network

Capcom lleva más allá su franquicia más fructífera y la traslada al terreno online. En ***Biohazard Network*** no estaremos solos frente a las oleadas de zombis, ya que contaremos con la compañía de otros jugadores reales, todos con el objetivo de sobrevivir. Acción, suspense y muchos sustos nos esperan en este esperadísimo título en el que destaca el aspecto técnico.

PlayStation 2





Onimusha 3

Uno de los títulos más esperados de este año no es otro que ***Onimusha 3***, el juego del que tan sólo se ha visto el vídeo que aparecía al final de ***Onimusha 2***. Mucho se especula sobre el famoso vídeo, unos dicen que el protagonista es Samanosuke, de la primera parte, otros que es su hermano y otros que es un personaje nuevo. Se rumorea que el juego podría estar íntegro en 3D.

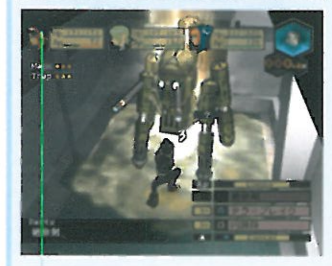
PlayStation 2



Red Dead Revolver

Los juegos de westerns no han proliferado nada desde joyas como ***Gun Smoke*** o ***Sunset Riders***. **Capcom** puede haber dado en el clavo con ***Red Dead Revolver***, un juego que promete tantas balas y tanta acción que no podremos dejar quieto el pad ni un segundo. El estilo cinematográfico que usa es un gran acierto y además contamos con un protagonista calcado a **Clint Eastwood**.

PlayStation 2



Dragon Quarter

La saga de RPGs ***Breath of Fire*** se estrena por la puerta grande en **PlayStation 2** con la quinta entrega: ***Dragon Quarter***. En esta ocasión todo el entorno y personajes estarán en 3D con una pizca de *cell shading*, además de contar con algunos efectos gráficos muy espectaculares. El sistema de batalla cambiará radicalmente, haciéndolo más activo y esperemos que ameno.

PlayStation 2



Chaos Legion

Chaos Legion será un action RPG que promete aprovechar al 100% las capacidades gráficas de ***PlayStation 2***. Con una mecánica parecida a la de los ***Sangokou Musou*** (***Dynasty Warriors***), habrá que abrirse paso entre las hordas de monstruos gracias a nuestra espada y a la ayuda de las legiones, algo así como las invocaciones de los ***Final Fantasy***. Un juego a tener en cuenta.

Por Real Yagami

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM

PlayStation 2





Fighting All Stars

El juego que posiblemente sea el último *arcade* de **Capcom** ha sido anunciado para **PS2**. ***Capcom Fighting All Stars*** reúne a las mejores estrellas del universo **Capcom** en una lucha en 3D sin cuartel. Personajes como Ryu, Gatsu y Haggar, junto a algunos nuevos, se dan cita en un juego con mecánica de los VS de toda la vida, es decir, con especiales al estilo de los juegos 2D.

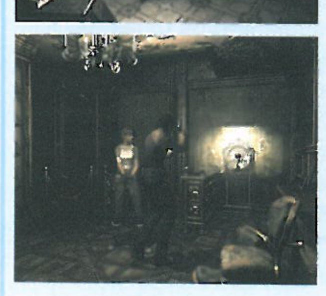
PlayStation 2



Rockman X 7

La mascota de **Capcom** deja a un lado la saga ***EXE*** para meterse de lleno en lo que todos queríamos ver, un nuevo ***Rockman X***. En esta ocasión, para bien o para mal, se dejan de lado las 2D para ofrecernos un entorno completo en 3D, dotando así de más libertad al juego. El uso del *cell shading* vuelve a estar patente, así como un posible y prometedor modo de dos jugadores.

GameCube



Biohazard Zero

Rebecca Chambers vuelve a escena gracias a ***Biohazard 0***, la última entrega de la saga. Esta vez Rebecca no estará sola, ya que Billy Coen la acompañará y la ayudará gracias al sistema de *partner*. Con este sistema podremos cambiar de personaje en casi cualquier momento del juego, así como intercambiar items entre ambos. Supera en todo a la primera parte.

GameCube



Biohazard 4

Por fin se sabe algo de una de las secuelas más esperadas. ***Biohazard 4*** será un título exclusivo para **Gamecube** y promete exprimir la potencia de ésta al máximo. Encarnando el papel de Leon S. Kennedy, viajaremos al mismísimo centro neurálgico de Umbrella Corporation. Poco se sabe de este título, incluso se desconoce si saldrá a la luz en el presente año.

GameCube

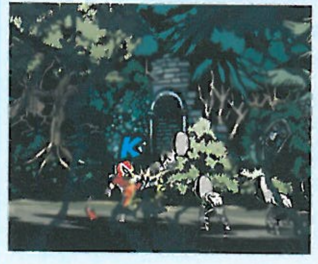


Product Number 3

Product Number 3 es la última locura que ha podido concebir la mente de **Shinji Mikami**. Nos pondremos en la piel de Vanesa Schneider, una asesina a sueldo con mucha sangre fría. El desarrollo tiene toda la pinta de ser al más puro estilo ***Devil May Cry***, es decir, acción a raudales y ni un segundo de descanso, sólo que en un ambiente más futurista y unos gráficos más cargados.

GameCube





Viewtiful Joe

En ***Viewtiful Joe*** nos pondremos en la piel de un chico normal que ve cambiada su vida por la aparición de un misterioso y anciano superhéroe. Gracias a los poderes que recibe de éste, Joe combatirá a las legiones de masillas que obedecen al malo trapero de turno con sus planes de dominar el mundo. Acción y efectos especiales se dan cita en este juego de plataformas.

Por Real Yagami

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM - CAPCOM

GameCube





Dead Phoenix

Dead Phoenix es la respuesta a **Sega** y su ***Panzer Dragoon Orta*** (ahora se ha puesto de moda hacer clones de éste, viva la "originalidad"). En lugar de montar un dragón, nuestro protagonista tendrá alas, con las que podrá sobrevolar un basto mundo disparando a todo bicho que se mueva (en este aspecto parece tener más libertad). **Capcom** promete que cada partida será diferente.

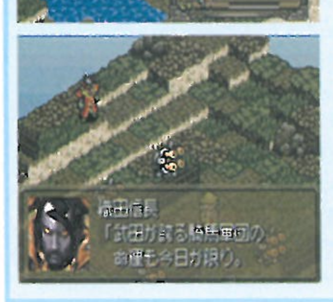
GameCube



Killer 7

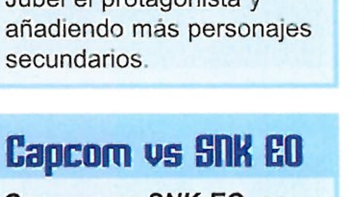
En ***Killer 7*** encontraremos un juego de asesinatos e intriga muy al estilo de las películas de cine negro. Abusando del *cell shading*, consigue unos efectos gráficos muy peculiares y que van como anillo al dedo para crear la trama perfecta de suspense. El protagonista tiene una crisis mental y por ello ha creado 7 personalidades distintas, copia de Shinobu Sensui, de ***Yu Yu Hakusho***.

GameBoy Advance



Onimusha Tactics

Onimusha Tactics sigue la estela de los ***Tactics Ogre*** y ***Final Fantasy Tactics***, imitando descaradamente el estilo de juego de ambos, cosa que aunque no es muy original, sí es de agradecer por la adictividad que representa. El juego estará basado en la historia y personajes de ***Onimusha 2***, siendo el Jubei el protagonista y añadiendo más personajes secundarios.



XBox



Tekki

Tekki, el juego de mechas aquí conocido como ***Steel Batallion***, promete ser toda una revolución gracias a su enorme panel de control, gracias al cual manejaremos todas las funciones del mecha. A los mandos de nuestro *Vertical Tank*, deberemos cumplir las misiones que se nos encomienden, que van desde escoltar un convoy, hasta arrasar una base enemiga.

XBox



Capcom vs SNK EO

Capcom vs SNK EO, en su versión para **Xbox**, promete ser toda una revolución si finalmente optan por incluirlo en el servicio **Xbox Live**. Temblamos de emoción con tan sólo imaginar lo que podría ser jugar online con otras personas de todo el mundo y dejar alto el listón en un ranking mundial. Además de esta posible novedad, se dice que se han nivelado los personajes aún más.

Otros Títulos

Biohazard 2 y 3 (Game Cube)
Circus Drive (X-Box)
Devil May Cry 2 (PS2)
Dino Crisis 3 (XBox)
Gun Survivor 4 (PS2)
Rockman Exe Transmission (Game Cube)
Rockman Exe 3 (GBA)
Super Puzzle Fighter 2 Turbo (GBA)





Por Real Yagami

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

KONAMI - KONAMI - KONAMI - KONAMI - KONAMI - KONAMI - KONAMI - KONAMI

PlayStation 2

Silent Hill 3





El terror psicológico vuelve a la carga. Esta vez el alma en pena que recorrerá ***Silent Hill*** será una chica llamada Heather Morris, la cual vivirá sus más amargas pesadillas tal y como ocurría en anteriores entregas. Con un aspecto gráfico mínimamente mejorado y con el sistema de combate bastante cambiado para que no sean tan pesados ***SH3*** será uno de los juegos estrella de este 2003.

PlayStation 2

Shin Contra





Una de las sagas con más acción de todos los tiempos vuelve para hacer justicia a los grandes clásicos de antaño. Con un planteamiento de lo más simple ***Contra: Shattered Soldier*** nos plantea un juego sin más complicación que disparar a todo lo que se mueva que, contrariamente a lo que pudiera parecer, no será tarea fácil. Un gran juego que vuelve para recordarnos dónde están las raíces de los videojuegos.

PlayStation 2

Get Backers





Basándose en uno de los animes de moda en Japón, **Konami** ha ***sacado GetBackers: Recapture! All sets!*** Un juego de lucha en el que lo que más prima es la espectacularidad de la serie. Estamos ante un juego lleno de acción, golpes especiales, magias espectaculares, etc. y la opción de jugar 2 *players* simultáneamente en el modo historia. Un juego con muy pocas probabilidades de llegar a nuestro país.

PlayStation 2

Gradius V

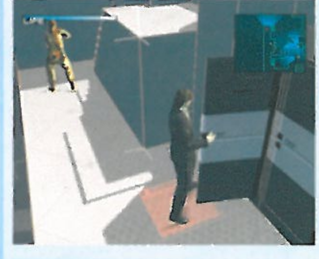


Hablando del resurgir de viejas sagas, aquí tenemos una de las más famosas de **Konami**, por cierto bastante olvidada últimamente. Desarrollado por **Treasure**, ***Gradius V*** conserva su jugabilidad clásica y se acerca a las nuevas tecnologías con efectos de *3D* y juegos de luces. Hoy por hoy, poco más se puede decir de esta entrega, simplemente que estamos deseosos de que ésta salga lo antes posible.

PlayStation 2 - XBox

MGS Substance





Tras la gran aceptación que obtuvo la primera entrega, **Konami** ha rizado el rizo para traernos un remake con jugosas novedades. Esta entrega consta de ***MGS2***, 350 *VR Missions*, 100 misiones alternativas, 5 *Snake Tales*, modos de juego y personajes ocultos, un *Boss survival mode* y *un Casting Theater*, en el cual podremos ver las características de los personajes, ilustraciones, etc.

PlayStation 2

Suikoden 3



El *RPG* más conocido de **Konami** vuelve al plantel gracias a una tercera entrega. Grandes cambios pero todos para bien, mejoras gráficas, sonoras y sobre todo lo más importante, la historia sigue siendo de las mejores del género. Así que ya sabéis lo que os espera en breve, un gran juego de rol con un argumento de película y trepidantes combates con hasta 6 personajes en nuestro bando.

Por Zer0Sith

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

KONAMI - TECMO - KONAMI - TECMO - KONAMI - TECMO - KONAMI - TECMO - KONAMI

PlayStation 2





Anubis - ZOE 2

Hideo Kojima nos trae esta segunda entrega, que viene para corregir los errores de su predecesor. Así pues, tendremos un juego mucho más largo, ya que era una de las asignaturas pendientes de la primera entrega, lo cual se traduce en escenarios más grandes, hasta 30 *mechas* diferentes y un aumento en la dinámica de los combates. Éstas son las novedades más relevantes, pero hay muchas más.

PlayStation 2



Rygar

Otra que se suma al resurgir de los clásicos es **Tecmo** es ***Rygar,*** uno de los clásicos en los arcades. Esta vez nos encontramos ante un entorno *3D* al más puro estilo ***Devil May Cry***, con unos grandes gráficos y un modo de juego de exploración, puzzles muy sencillos y sobretodo mucha acción. Podremos disfrutar enfrentándonos a hordas de gusanos con nuestro escudo y hacer mil virguerías con la ayuda de éste.

XBox



Project Zero

Tecmo se subió al carro de los survival horror gracias a ***Project Zero*** para **PS2**, el cual hace el salto a **X-BOX** con grandes mejoras. Entre ellas, el juego aprovechará el sonido *5.1* de la consola de **Microsoft.** También tendremos nuevos trajes, más fantasmas, personajes ocultos y según parece un final alternativo al de **PS2**. Así que ya sabéis, coger vuestra cámara y a cazar fantasmas, esta vez en **X-BOX**.

XBox



DOA Xtreme Volleyball

Cuando el **Team Ninja** se dio cuenta del gran potencial sexual de sus luchadoras, empezaron a darle vueltas a la cabeza para ver cómo podían explotarlo, y esto se ha visto traducido en ***DoA Xtreme Volleyball***, donde sus chicas pueden corretear por la playa en bikini, contra más pequeño mejor. Como dato, deciros que tanto en Japón como en USA el juego ha sido calificado para adultos exclusivamente

XBox



Ninja Gaiden

Y continuando con los grandes clásicos, **Tecmo** vuelve al ataque con ***Ninja Gaiden,*** la competencia natural de ***Shinobi***. Como es habitual, gozará de un entorno totalmente en *3D* con un motor gráfico muy parecido al de ***Dead Or Alive 3*** y, según cuentan sus programadores, se verán efectos jamás vistos en **X-BOX**. Promete ser uno de los bombazos para la consola de **X-BOX,** habrá que estar muy atentos.

Otros Títulos

KONAMI:

Castlevania Aria of Sorrow (GBA)
Dance Dance Revolution MAX2 (PS2)
K-1 World Grand Prix (PS2)
McFarlane's Monsters (PS2)
Monster Bass (pesca)(PS2)
Frogger Beyond (PS2)
Silent Scope 3 (PS2)
Cy Girls (PS2)
Yu-Gi-Oh Falsebound Kingdom (Game Cube)
Disney Sports Games (Game Cube, GBA)
Teenage Mutant Ninja Turtles (PS2, Game Cube, GBA)
Hunter X-Hunter (GBA)
Yu-Gi-Oh Duel Monsters 8 Reshef of Destruction (GBA)
Groove Adventure Rave: The Incomplete Sacred Stone (PSone)

TECMO:

Dead or Alive Chronos (X-Box)
Dead or Alive 4 (Posiblemente X-Box)

Por Zer0Sith

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

NAMCO - NAMCO - NAMCO - NAMCO - NAMCO - NAMCO - NAMCO - NAMCO - NAMCO

PS2 - GameCube - XBox

Soul Calibur





La esperada secuela de ***Soul Calibur*** llegará a **PS2**, **X-BOX** y **Game Cube**. Cada versión tendrá un personaje especial diferente. Los usuarios de **GC** tendrán a Link de ***The Legend of Zelda***, los de **X-BOX** a ***Spawn*** y los de **PS2** a Heihachi de ***Tekken***. Se trata de uno de los títulos más importante del año y esperamos que esté a la altura del la primera parte para **Dreamcast**.

GameCube

Starfox



Al igual que **Sega** con ***F-Zero***, **Namco** se está encargando de programar para **Nintendo** una versión *arcade* y otra para **Game Cube** de ***Starfox.*** Todavía no hay muchos detalles sobre este juego, pero siendo **Namco** la responsable del proyecto y conociendo la potencia de **GC**, estamos seguros de que será un auténtico bombazo.

PlayStation 2

Ace Combat 5





La saga de simuladores de aviones de combate ***Ace Combat*** es sin duda la más conocida y prestigiosa dentro de este género, gracias a sus grandes dosis *arcade* y jugabilidad. **Namco** presenta en su página web la quinta entrega que se llamará de momento ***Ace Combat 5: Project Aces***. Esperemos que se incluyan más misiones y algún modo multijugador.

PlayStation 2

Tales of Destiny 2



La saga ***Tales*** debuta en ***Playstation 2*** con ***Tales of Destiny 2***, un juegazo que ha alcanzado unas cifras de ventas brutales en Japón y que esperamos que por primera vez, **Namco** tenga la idea de lanzarlo en Europa. El juego en sí es un RPG con grandes dosis de acción en los combates, con un diseño de personajes impecable y que en **PS2** alcanza una calidad gráfica impresionante.

PlayStation 2

Xenosaga





Hay grandes posibilidades de que **Namco** nos traiga ***Xenosaga***. El juego está programado por el mismo equipo que desarrolló el sensacional ***Xenogears*** de **PS** cuando trabajaban para **Squaresoft**. Basado en el mismo universo, este RPG nos presenta el primer episodio de una nueva saga, que pretende cautivar con sus personajes y desarrollo a los amantes de este tipo de juegos.

Otros Títulos

Tales of the World: Summoners Lineage (GBA)
Moto GP 3 (PS2)
Time Crisis 3 (Arcade y posiblemente para PS2)
Venus & Braves: Goddess & Prophesy of Ruin (PS2) On- Line
Mr Driller Drill Land (Game Cube)
Break Down (X-Box)
Klonoa: Legend of Star Medal (GBA)

"Namco nos ofrece gran variedad de títulos y géneros. Lo más destacable, como siempre, son sus conversiones de arcades y secuelas de grandes series como Ace Combat o la saga Tales."

Por Evil Ryu

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO - NINTENDO

GameCube



Zelda Wind Waker

Link hace su aparición estelar en la todopoderosa **Game Cube** a lo grande, con un juego espectacular y brillante, serio candidato a ser el mejor juego del año. **Nintendo** tiene previsto lanzar ***The Legend of Zelda: Wind Waker*** en Europa en el mes de mayo, o sea, que ya no tendremos que esperar mucho para disfrutar de las aventuras del héroe más carismático de **Nintendo**.

GameCube





Wario World

Uno de los villanos más entrañables de los personajes **Nintendo**, el gruñón Wario, hace su aparición en **Game Cube** con ***Wario World***. El juego está siendo programado por **Treasure**, con lo que la calidad técnica, originalidad y jugabilidad están prácticamente garantizados. Esta futura joya de entretenimiento tiene prevista su salida en la primera mitad de este año.

Game Boy Advance





A Link to the Past

El *remake* del ***Legend of Zelda*** de **Super Nintendo** para **GBA**, estará disponible en el primer cuarto de este año. A pesar de ser un calco del juego anteriormente mencionado, ***Four Swords*** incluirá muchas novedades, como la posibilidad de 4 jugadores simultáneos, una mazmorra totalmente nueva e infinidad de secretos. También tendremos la posibilidad de conectarlo con el ***Zelda*** de **GC**.

Game Boy Advance

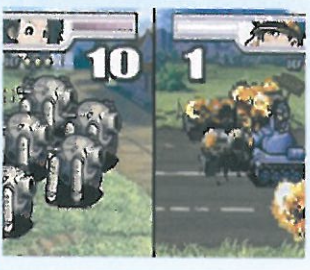


Golden Sun 2

También en este 2003 tendremos la ocasión de disfrutar de ***Golden Sun 2***, la secuela del mejor RPG original creado para **Game Boy Advance**. El juego, programado por **Camelot** para **Nintendo**, continuará la historia de la primera parte y se incluirán nuevas clases de ataques y opciones. Esperemos que **Nintendo** se lo vuelva a currar y nos ofrezca este gran RPG en castellano.

Game Boy Advance





Advance Wars 2

El sensacional juego de estrategia ***Advance Wars*** de **Nintendo** ya tiene una secuela en preparación. En esta segunda parte se incluirán nuevos tipos de tropas y armamento. La compañía japonesa lo lanzará en breve en Japón, con lo que hasta finales de año no sabremos nada acerca de su salida en Europa. Sería una gozada poder disfrutar de esta secuela en castellano.

Otros Títulos

Game Boy Advance SP (nueva consola portátil)
Metroid Prime (Game Cube)
Super Mario Kart (Game Cube)
1080º Snowboarding Avalanche (Game Cube)
RUMOR: Super Mario 128 (Game Cube)

"**Nintendo,** como siempre, nos traerá nuevas entregas de sus grandes clásicos para **Game Cube** y **Game Boy Advance**, donde no faltarán los personajes más populares y carismáticos de la compañía japonesa."

Por Evil Ryu

SEGA ARCADE -SEGA ARCADE -SEGA ARCADE -SEGA -ARCADE -SEGA ARCADE

"Como siempre, las conversiones de arcade de **Sega** tendrán un papel muy importante en sus lanzamientos de este año, con títulos muy esperados y de gran calidad. Uno de ellos es ***Out Run***, continuación de los clásicos juegos de conducción de **Yu Suzuki**. ***Out Run*** está anunciado, pero no se sabe más información.
A continuación os nombraremos algunos de los más interesantes y en las siguientes dos páginas tenéis los lanzamientos para consola."

Arcade





F-Zero

F-Zero para **Game Cube** está siendo desarrollado por el equipo **Amusement Vision** de **Sega** para **Nintendo**, con una versión para recreativa y otra para **Game Cube**. El juego tiene una pinta espectacular y como se aprecia en los primeros videos de presentación, muestra un apartado técnico soberbio, digno de la compañía que ha programado las mejores recreativas de conducción.

Arcade





X-Box

AM2 lanzará ***Virtua Cop 3***, que funcionará sobre la placa *Chihiro,* compatible con **X-Box**, con lo que una conversión a dicha consola está casi asegurada. La tercera entrega de la saga de uno de los juegos de disparos más famosos incluirá como novedad un pedal que permitirá hacer efectos tipo ***Matrix***, que ralentizarán la acción y nos permitirán parar los disparos enemigos.

Arcade





Virtua Fighter 4 Evo

La versión ***Evolution*** de ***Virtua Fighter 4*** aparecerá a principios de año en Japón. El equipo de **Sega** encargado para programarlo es **AM2**, el cual ha asegurado que mejorará el aspecto gráfico de la anterior conversión y que se incluirán dos nuevos personajes, movimientos y cambios respecto la última versión arcade. También se incluirán nuevos modos de juegos.

Arcade



King of Route 66

AM2 nos ofrecerá para **PS2** la conversión de ***The King of Route 66***, su arcade de conducción de camiones que funciona sobre la placa ***Naomi 2*** y que es la secuela de ***18 Wheeler***. En esta ocasión habrá muchos más circuitos y opciones disponibles. Nuestro objetivo será enfrentarnos a la malvada compañía de transportes Tornado y convertirnos en los reyes del asfalto.

Arcade

Initial D Special Stage

Basado en un popular manga japonés, el equipo **Sega Rosso** lanzará el juego de conducción ***Initial D Special Stage***, una versión especial de sus dos populares *arcades* ***Initial D Arcade Stage*** 1 y 2, que incluye los circuitos originales y nuevos modos de juego, de los cuales destaca el modo historia, que nos permitirá competir contra coches rivales en distintos tipos de misión.

Por Evil Ryu

SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA

XBox



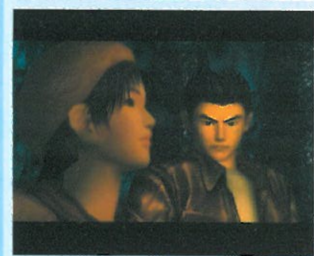


Panzer Dragoon Orta

Una de las sagas más queridas por los fans de **Sega Saturn** llega a **X-Box** con el increíble ***Panzer Dragoon Orta,*** el juego que más explota, de momento, la potencia gráfica de la consola de **Microsoft**. Para primavera de este año disfrutaremos de este sensacional juego que incluirá infinidad de extras que nos mostrarán las excelencias del universo ***Panzer Dragoon***.

XBox





Shenmue 2

La versión de ***Shenmue 2*** para **X-Box** tiene todas las papeletas para llegar esta primavera al mercado europeo, esperemos que se incluya un DVD con la película que se hizo con la primera parte y se traduzcan como mínimo los subtítulos al castellano, ya que de esta manera muchos jugadores podrían disfrutar de la obra maestra de **Yu Suzuki** en todo su esplendor.

XBox



House of the Dead 3

The House of the Dead 3 es el primer juego de pistolas para **X-Box**, y tiene prevista su llegada a principios de este año. Ya lo comentamos el mes pasado, y aunque no sea un título especialmente brillante en cuanto a longitud y originalidad, atraerá a los fans de este género. Esperemos que se ponga a la venta con un pack especial incluyendo una pistola oficial.

XBox y GameCube





PSO Episodios I y 2

El fenomenal RPG de **Sega**, ***Phantasy Star Online,*** llegará a nuestro mercado junto al lanzamiento de **X-Box** live y la conexión a Internet de **Game Cube**, con lo que muchos jugadores experimentarán las sensaciones que muchos usuarios de **Dreamcast** vivieron jugando con este juego en la red. El juego incluirá nuevos escenarios y misiones en esta nueva versión.

GameCube





Super Monkey Ball 2

La secuela del superadictivo ***Super Monkeyball*** también estará disponible para **Game Cube** a principios de este año y promete muchos más escenarios y minijuegos para el juego multijugador más divertido de **Sega**. Como en la anterior entrega, la compañía que programa ***Super Monkeyball 2*** es **Amusement Vision**, que esta vez ha mejorado el aspecto técnico notablemente.

GameCube





Sonic Megacollection

Los usuarios japoneses ya disfrutan de ***Sonic Mega Collection***, una colección de los ***Sonic*** de **Megadrive** que incluye ***Sonic 1,2*** y ***3***, ***Sonic & Knuckles***, ***Sonic Spinball*** y ***DR. Robotnik's Mean Bean Machine***. Además de estos clásicos, se incluyen como extras todo tipo de películas, ilustraciones y curiosidades de la mascota azulada de **Sega.** En marzo lo tendremos en las tiendas.

Por Evil Ryu

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA - SEGA

PlayStation 2



Shinobi

Otro de los retornos más esperados de **Sega** es sin duda el de ***Shinobi,*** que regresa a **PS2** en un juego que desborda acción por los 4 costados. Ya comentado en un número anterior en su versión japonesa, el juego nos pondrá en la piel de Hotsuma, líder del clan Oboro, que tendrá que superar 8 largas y difíciles fases. Lo tendremos disponible en la primera mitad de este año.

PlayStation 2





Sakura Taisen 5

Los usuarios japoneses van a disfrutar por primera vez en **Playstation 2** de un capítulo exclusivo de la saga de juegos de estrategia ***Sakura Taisen***. En esta ocasión la acción se desarrolla en Estados Unidos y por primera vez, un ***Sakura Taisen*** tiene grandes posibilidades de salir en el mercado occidental, concretamente en USA. También aparecerán los remakes mejorados de anteriores entregas.

GameBoy Advance



Sonic Advance 2

La segunda entrega de las aventuras de ***Sonic*** en **GBA** ya está en camino, con nuevas fases, movimientos y personajes. Como en la anterior entrega, el juego cuenta con unos gráficos y jugabilidad perfectos. Éste es un juego que no deben perderse los fans incondicionales de la mascota de **Sega** ni los usuarios de **GBA** que quieran disfrutar de un gran juego de plataformas.

GameBoy Advance





Phantasy Star Coll.

Los usuarios americanos ya disfrutan de ***Phantasy Star Collection***, un recopilatorio de los 3 primeros episodios de la saga *RPG* más conocida de **Sega**. El juego ha sido programado por **THQ** en colaboración con **Sega** y por una vez no la ha fastidiado, como en los casos de los horrendos ***Shinobi*** y ***Altered Beast***. Esperemos que este fenomenal recopilatorio vea la luz en Europa.

GameBoy Advance





Shining Soul 2

La legendaria saga de juegos de estrategia ***Shining*** verá aparecer su segundo episodio para **Game Boy Advance** a lo largo de este año en Japón. Por lo visto, en las primeras imágenes el juego tiene una pinta sensacional, con una mejora gráfica más que notable. Esperemos que llegue pronto a nuestro país, donde ya tendría que estar disponible la primera entrega.

Otros Títulos

Sonic Pinball Party (GBA)
Sakura Taisen Remakes (PS2)
Sonic Adventure DX (Game Cube)
Virtua Fighter Quest (Game Cube)
Shining Soul (GBA)
Toe Jam & Earl 3 (X-Box)
Colecciones de juegos (Varios)





Por Evil Ryu

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

SONY - SONY - SONY - SONY - SONY - SONY - SONY - SONY - SONY - SONY - SONY

PlayStation 2





Wild Arms 3

A principios de año nos llegará ***Wild Arms 3***, la tercera entrega de la saga, de la que desgraciadamente sólo pudimos disfrutar de la primera entrega para **PS** en España, eso sí, con texto en castellano. Aquí acaban las buenas noticias, porque por lo visto, **Sony** pretende lanzarlo en inglés y sin opción de 60 Hz. Es una auténtica lástima que títulos así, se desperdicien de esta manera en el mercado español.

PlayStation 2



Dark Cloud 2

Dark Cloud 2, conocido en Japón como ***Dark Chronicle*** ha recibido unas fantásticas puntuaciones en las revistas más prestigiosas del país del sol naciente. El juego ha sido programado por **Level 5**, al igual que la primera entrega. Pidámosle a los señores de **Sony** que lo traigan en castellano y a 60 Hz, que es lo que los usuarios europeos merecemos.

PlayStation 2



Legaia: Duel Saga

Los fans del ***Legend of Legaia*** de **PSX** están de enhorabuena, ya que la secuela para **PS2** está próxima a su lanzamiento en Europa. ***Legaia Duel Saga*** incluirá como novedades hechizos de invocación, un mejorado sistema de batalla y el salto completo a los 3D. Ahora toca esperar si saldrá en castellano y si por fin **Sony** se decidirá a incluir la dichosa opción de pantalla completa.

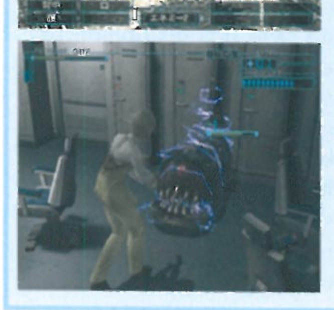
PlayStation 2



Arc the Lad 4

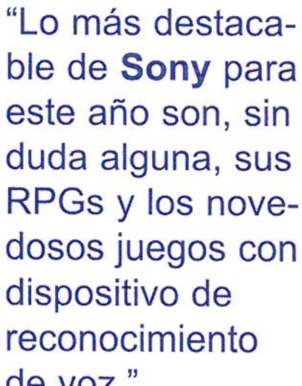
La cuarta parte de ***Arc The Lad***, con el sobrenombre de ***Seirei no Tasorage*** saldrá para **Playstation 2** en el mercado japonés a lo largo de este año. Esta saga de juegos de estrategia no cuenta con ningún episodio disponible oficialmente en el mercado europeo, pero sí salieron en Estados Unidos. A ver si **Sony** se pone las pilas y lo publica en el viejo continente, ya que el juego tiene muy buena pinta.

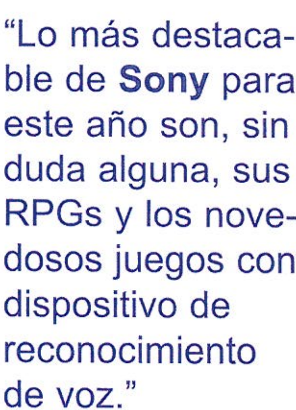
PlayStation 2



Operator's Side

Sony ha lanzado en Japón ***Operator´s Side***, un novedoso juego que incluye un micrófono por puerto USB. La historia de este original juego nos mete en la piel de un teleoperador, que en nuestro caso dará instrucciones por voz a través del micrófono a la única superviviente de la nave Río de Janeiro, plagada de aliens. A ver si **Sony** nos deleita este año con esta original propuesta.





"Lo más destacable de **Sony** para este año son, sin duda alguna, sus RPGs y los novedosos juegos con dispositivo de reconocimiento de voz."



Por Evil Ryu

LO QUE NOS DEPARA EL 2003

SQUARE - SQUARE - SQUARE - SQUARE - SQUARE - SQUARE - SQUARE - SQUARE

PlayStation 2



Final Fantasy X-2

La gran sorpresa de **Square** es ***Final Fantasy X-2***, la primera segunda parte de la historia de un ***Final Fantasy***, en un intento claramente comercial para aprovechar el tirón de **FFX** y potenciar la figura de Yuna. Se nos presentarán nuevas situaciones y una nueva trama que nos desvelará las incógnitas que dejó su antecesor. El sistema de juego estará potenciado.

PlayStation 2





Final Fantasy XI

Seguramente el título más esperado de **Square** es ***Final Fantasy XI Online***, un juego que por ahora parece inalcanzable para los americanos y europeos. En ***FFXI*** encontraremos un basto universo por explorar en compañía de otras personas, todas con el objetivo común de subir de nivel y finalizar el juego. Distintas razas y muchos monstruos aguardan nuestra llegada.







Unlimited SaGa

La franquicia ***SaGa*** ha sido un clásico desde los tiempos de **SNES**. En **PSX**, los ***SaGa Frontier*** bajaron el nivel con respecto a los de **SNES**, pero pronto llegará ***Unlimited SaGa*** para dejar el listón bien alto y demostrar que nadie hace RPGs como **Square**. Gracias al uso de la técnica *Cartoon Animation*, este título será uno de los juegos más vistosos y espectaculares del 2003.

PlayStation 2



Final Fantasy XII

Poco, muy poco se sabe de la doceava entrega de la mejor saga de RPGs (nada, que la época de gloria de ***Dragon Quest*** ya pasó hace tiempo, le pese a quien le pese). De hecho, lo único que se ha podido ver del juego es la imagen que acompaña a este texto (es posible que cuando esto salga publicado ya haya más información). Por lo que se ve, volveremos a tener un ambiente futurista.

GameCube





FF Crystal Chronicle

Como si se acabara de librar de un maleficio, **Square** deja a un lado su política de exclusividad con **Sony** y nos presenta ***Final Fantasy Crystal Chronicle***. Lejos de seguir la saga principal, estaremos ante un *gaiden* o un juego totalmente distinto al que han llamado "***Final Fantasy***" para asegurarse el éxito. Como juego en sí, se tratará de un *action RPG* con una pinta increíble.

Game Boy Advance



FF Tactics Advance

Para **GBA** nos llegará esta pequeña joya. ***Final Fantasy Tactics Advance*** es la secuela del aclamado ***FF Tactics*** de **PSX**, juego que nunca llegó más allá de USA (los distribuidores europeos no supieron ver uno de los mejores juegos de **PSX**, según la prensa internacional). Aunque fuera la mitad de bueno que el original, ya tendríamos el mejor juego de estrategia de **GBA**.

Por Real Yagami

SQUARE - ENIX -SQUARE - ENIX -SQUARE - ENIX -SQUARE - ENIX -SQUARE - ENIX

Game Boy Advance





Secret of Mana

Shinyaku Seiken Densetsu es un señor remake del primer ***Secret of Mana***, aparecido en **Game Boy** en 1991. En **GBA** contaremos con gráficos infinitamente superiores, mejor banda sonora y mil y un detalles nuevos. Como el original vio la luz en USA con el nombre de ***Final Fantasy Adventure***, nos esperamos un cambio de nombre por parte de los americanos, para variar.

PlayStation 2

Dragon Quest VIII



Ésta es la única imagen que existe del juego.

El título estrella de **Enix** es sin lugar a dudas ***Dragon Quest VIII***, el juego llamado a restablecer el buen nombre de la saga, que perdió enteros por el fiasco de ***Dragon Quest VII*** (la historia sería genial, pero el juego en sí pfff). Esta vez, los encargados de realizar el juego son los de **Level-5**, los mismos de ***Dark Chronicle***, por lo que se asegura una calidad excelente.

PlayStation 2





Star Ocean 3

La ***Saga Star Ocean*** es una gran desconocida en el viejo continente, a pesar de la gran calidad que atesora (sobre todo la primera parte). Con la llegada de **Enix** a Europa, tendremos la suerte de disfrutar de ***Star Ocean 3***, un pedazo de RPG que derrocha calidad técnica por los cuatro costados. Sus principales virtudes serán su detallado entorno 3D y su soberbia banda sonora.

PlayStation 2



Grandia Xtreme

El fruto de la colaboración entre **Game Arts** y **Enix** tiene un nombre: ***Grandia Xtreme***. Haciendo uso del motor de la segunda entrega, se nos presenta un RPG centrado en explotar al máximo las batallas, pues la historia es prácticamente nula. Un título algo descafeinado, sobre todo si has jugado a alguna de las entregas anteriores, pero aun así hay que tenerlo en cuenta.

PlayStation 2





Drag-On Dragoon

Drag-On Dragoon es un verdadero misterio. Por ahora se sabe que se tratará de un *action RPG* en el que nuestro protagonista tendrá un dragón en el que podrá montar y sobrevolar el mapeado. A medida que avancemos iremos ganando compañeros que nos ayudarán, aunque seguramente no podremos tener el control directo de ellos, debido al tipo de género al que pertenece.

Otros Títulos

Chocobo Land (GBA)
Dragon Quest Monsters: Caravan Heart (GBA)
Dragon Quest 4 (PSONE)
Dragon Quest Monsters 1 y 2 (PSONE)
Final Fantasy Origins (PSOne)
¡RUMOR!: Parasite Eve Remix



Por Real Yagami

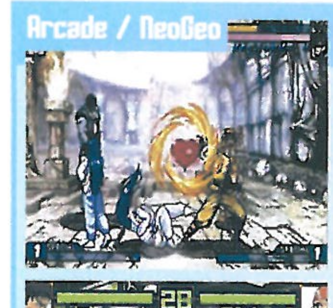
OTRAS COMPAÑÍAS - OTRAS COMPAÑÍAS - OTRAS COMPAÑÍAS - OTRAS COMPAÑÍAS





Naruto

Del conjunto **Nintendo** Y **Tommy** nace: ***Naruto Gekito Ninja taisen*** para **NGC**, basado en el popular manga y anime publicado en **Shonen Jump**. ***Naruto*** es un juego de lucha en *3D* con un estilo parecido a los ***Virtual Fighters***, pero a diferencia de éste, en ***Naruto*** se usa el *cell shading* para que tenga un aspecto más de anime. **Tommy** también lanzará otros tres juegos de ***Naruto***.



Power Instinct 4

Gouketsuji Ichizoku Matrimelee, aunque este nombre suene de lo más raro, es la cuarta parte de los ***Power Instinct***, un antiguo juego de lucha bidimensional (pero tenía calidad en su época). Después de una increíble tercera parte llamada ***Groove on Fight***, el nombre de ***Power Instinct*** se quedó en el olvido, ahora gracias a **Playmore**, esta saga revive de nuevo en la inmortal **NeoGeo**.



Tenchu 3

Si eres un amante de los juegos de ninjas y no te bastó con el ***Shinobi*** de **Sega**, pues atento porque **K2** nos trae ***Tenchu Wrath of Heaven*** para **PS2**, la verdadera continuación del primer ***Tenchu*** de **PlayStation.** Ahora de nuevo podremos llevar a Rikimaru y Ayame, pero además tendremos a un tercer personaje oculto. Todo parece indicar que este juego será un éxito.



KOF 2002

Y seguimos con **Playmore.** En este año tendremos las conversiones para **PS2** y **DC** del esperado ***KOF2002***, la nueva entrega de la interminable y fabulosa saga de juegos de lucha en *2D*. Esta vez, de nuevo se utiliza el viejo sistema de lucha tipo ***KOF97*** y ***98***, sin *Strikers* (ya no se puede usar la excusa de que me ganas porque no sé usar los *Strikers*), un juego indispensable si eres un amante de la lucha *2D*.



Guilty Gear XX

Para los amantes de la lucha en *2D*, **Sammy** y **Arc Systems** nos traerán una fabulosa conversión para **PS2** del popular juego de lucha en *2D*, el espectacular ***Guilty Gear XX.*** Aunque el *arcade* original sea en una placa **Naomi**, la conversión japonesa es bestial, así que esperamos que esta versión *PAL* sea igual y que vaya a *60Hz* (y si no, tiraremos el juego por la ventana (ò..ó).



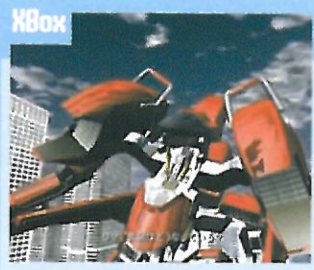
Armored Core 3

Y de nuevo **From Software** nos trae otro título de interés, es ***Armored Core 3*** para **PS2**, la tercera entrega de la saga con el mismo nombre. Este juego de acción con mechas es todo un vicio, cuenta con nada menos que 200 piezas diferentes para configurar el robot a nuestro gusto, aparte de numerosas armas, ítems, enemigos, y unos gráficos realmente bien detallados.

Por Ryofu

OTRAS COMPAÑÍAS - OTRAS COMPAÑÍAS - OTRAS COMPAÑÍAS - OTRAS COMPAÑÍAS

XBox



Murakumo

From Software es una empresa muy joven en el mundo de los videojuegos, pero, sin embargo, desde su primer ***Eternal Ring*** de **PS2**, la compañía ha progresado muchísimo, y así lo demuestra en este ***Murakumo*** para **X-BOX.** Un *shoot´m* de robots con un *engine* tipo ***Panzer Dragon***, aunque mucho más rápido, que permite jugar con *joystick* y promete una acción frenética.

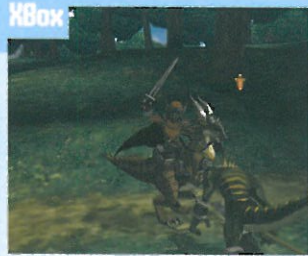
XBox



Crimson Sea

Uno de los juegos más espectaculares que nos llega a **X-Box** es, sin duda, ***Crimson Sea***, donde **Koei** de nuevo aprovecha el ingenioso *engine* de los ***Dynasty Warriors***, para crear un *Beat em Up* de disparos. A diferencia de los ***Dynasty*** en ***Crimson Sea*** lucharemos contra hordas de miles de alienígenas. Este título promete gráficos y jugabilidad tan infernales que nos marearán.

XBox





True Fantasy Online

Una de las novedades más esperadas de **X-BOX** sin duda es ***True Fantasy Online.*** Desarrollado por **Level 5,** este juego cuenta con unos gráficos increíbles gracias a un buen manejo de *Cell Shading*, pero lo más atractivo quizás sean las numerosas tareas que se podrán hacer aparte de luchar. Este título es la apuesta de **Microsoft** para ganar al público japonés y así competir con ***FFXI***.

PlayStation 2





Metal Slug 3

Playmore la empresa que sustituye a la vieja **SNK**, nos asegura que con esta conversión para **PS2** del genial *Shootm´up* ***Metal Slug 3***, originario de *arcade* y **Neogeo**, vamos a disfrutar a lo grande. En esta versión de consola de sobremesa, traerá más modos de juego y opciones. Personalmente creo que esta tercera entrega es la mejor de todas, así que no os la podéis perder por nada.

PlayStation 2

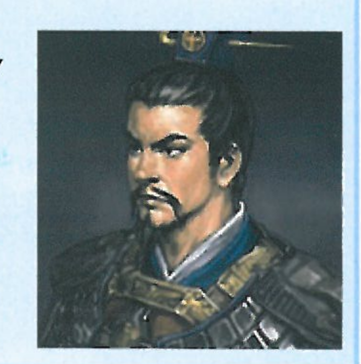


Mystic Heroes

Mystic Heroes (***Battle Houshin***) es un juego de **Koei** con una mecánica muy similar a los ***Dynasty Warriors*** (vicio asegurado). Cuenta con una atractiva historia. Basado en una novela china llamada ***Houshin Engi***, el juego nos lleva a un mundo lleno de dioses y demonios donde sólo repartiendo mamporros podremos librar el mal de la humanidad. Esta versión de **PS2** será casi a la de **NGC**.

Otros Títulos

-Bomberman Jetters (Hudson PS2, Game Cube)
-Dragon Drive (Bandai, Game Cube)
-Halo 2 (Bungie. X-Box)
-YS 1 y 2 Eternal Story (Falcom PS2)
-Dekotora Art Truck Battle (Spike PS2)
-XII-Stag (Taito PS2)
-Shin Sangoku Musou 3 (PS2)
-Space Raiders (Taito PS2, Game Cube)



Por Ryofu

Devil May Cry 2



COMPAÑÍA: CAPCOM
SISTEMA: PLAYSTATION 2
GÉNERO: BEAT EM UP 3D



Mientras nuestros colegas japoneses y americanos disfrutan de la segunda entrega de las aventuras de ***Dante****, nosotros tendremos que conformarnos con volver a jugar a la primera entrega para aliviar las ansias de acabar con todo... otra vez.*





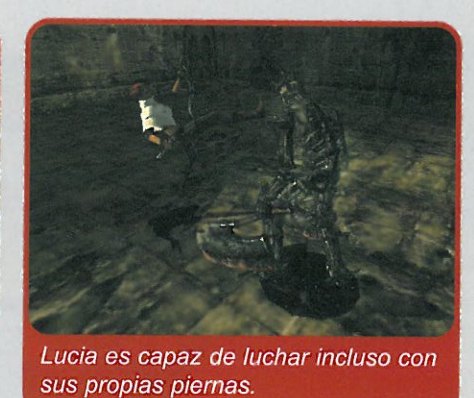


La saga ***Devil May Cry*** ha creado una auténtica legión de seguidores que la prefieren incluso a la intocable ***Resident Evil***. La evolución de **Capcom** en el terreno de los *Survival Horror*, creando un título que desprendia acción por todos sus poros, fue aceptada por muchos y no tanto por otros, ya que mientras que simplificaba los controles y la acción se volvía más frenética y dinámica, la historia del juego y la variedad de situaciones caían en picado. Pero esto no es un fallo, simplemente se trata de un título que abre paso a la acción, sin ser tan ambicioso como ***Resident Evil*** u otros títulos del estilo, en el que mantenernos en tensión y disfrutar destrozándolo todo se imponen a todo lo demás. Pero centrándonos en esta segunda parte, sólo podemos decir más grande, más fuerte... más. ***Devil May Cry 2*** recoge todo lo que había en la primera parte y lo mejora, lo amplia y corrige todos los errores anteriores. ¿Que es más de lo mismo? También podemos afirmarlo después de haber podido jugar algo a las versiones extranjeras. Al igual que la mayoría de secuelas que aparecen en **PS2**, ésta no intenta desmarcar ni despuntar, simplemente mantiene la línea que ya poseía su predecesor, como si sólo se añadiesen nuevos escenarios, de la misma manera que Hollywood saca secuelas y más secuelas de las películas más aclamadas. Dejando de lado el actual mercado de los videojuegos, ***Devil May Cry 2*** promete mucha más velocidad que la primera aventura, con





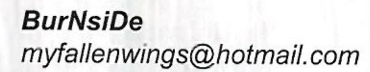


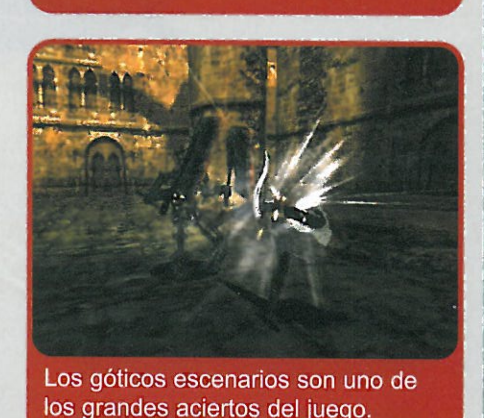


Lucia es capaz de luchar incluso con sus propias piernas.

un mayor número de ataques, combos, etc... el control ha sido mejorado aún más, y el ritmo se vuelve más frenético. Pero sin duda, el cambio más importante es que Dante ya no está solo: Lucia será la compañera ideal de Dante, una preciosa chica de rojos cabellos capaz de realizar tres tipos de ataques: lucha con espadas, combate cuerpo a cuerpo e incluso lanzar dagas. El movimiento de Lucia es simplemente impresionante, totalmente suave, pareciendo que se deslice suavemente por el escenario y no que corra. Otro de los aspectos clave en la primera parte fueron los grandiosos combates contra jefes finales, que repetirán en esta segunda entrega. Vastos enemigos, interminables combates en desigualdad de condiciones, aderezados por una tremenda música, harán que padezcamos como nunca, y para muchos, que los esperen con ansiedad por el gran reto que representan.

A finales de marzo tendremos en las tiendas ***Devil May Cry 2***, que resumiendo, aportará algunas mejoras pero será otra ración de lo que ya nos ofreció **Capcom** con la primera parte, lo cual decepcionará a unos cuantos, pero alegrará a otros muchos.

BurNsiDe

myfallenwings@hotmail.com



Los góticos escenarios son uno de los grandes aciertos del juego.









Metroid Prime



*Una de las sagas más famosas de **Nintendo** vuelve a la carga con un aspecto totalmente renovado, eso sí, manteniendo la esencia que por el año 1986 **Gumpei Yokoi** (también creador de **Game Boy**) le impregnó en su primera entrega.*



Metroid nunca ha sido un título relevante en Japón y ése es uno de los motivos por el cual no hubo ninguna versión para **N64**. Pero con la salida de **Gamecube** saltó la liebre, y anunciaron una nueva entrega, esta vez programada por una *Second Party* de **Nintendo** en **América**: **Retro Studios**, eso sí, siempre ante la supervisión de **Nintendo** en Japón.

Metroid no es una saga que sobresalte por su historia, aunque ésta hace su cometido, incluso tendrá un poco más de importancia que en sus antecesores. Y es que para esta nueva entrega, la gente de **Retro Studios** ha querido darle un poco más de importancia a la historia (la justa con pequeñas introducciones y poco más), porque como todos sabéis, en todos los ***Metroids*** de la saga nos encontramos con una Samus Aran en un planeta desierto plagado de alienígenas.

Técnicamente podría parecer imposible recrear los extensos mundos que explorábamos en *2D*, pero el trabajo de **Retro** ha sido duro y nos han programado un título totalmente fiel a sus predecesores en cuanto al desarrollo, y aunque mucha gente piense que es un *Shooter* más, que viene a por ***Halo*** y similares, nada más lejos de la realidad, ya que ***MP*** es tal y como define la propia **Nintendo**... una aventura en primera persona.

Gráficamente nos encontramos ante un título colosal, y es que al ver los escenarios en primera persona nos quedaremos un buen rato observando los detalles y la calidad del entorno, así como los asombrosos efectos de las armas, fuego, agua, etc.

La jugabilidad es uno de los puntos fuertes en esta saga (y ésta, por ser en primera persona no va a ser una excepción). Como todos sabréis, en los *Shooters* en primera persona tenemos un mando para



Metroid Prime









movernos y otro para apuntar, en ***MP*** nos moveremos con el *stick* izquierdo, pero no apuntaremos con el derecho como podíais pensar, el derecho será para cambiar de arma, y para mirar arriba y abajo deberemos dejar pulsado el botón R. Para apuntar bastará con que dejemos apretado el botón L, con el cual apuntaremos automáticamente en un sistema muy parecido al que se usa en ***Zelda: Ocarina of Time***.

En cuanto al tema de las plataformas y los saltos, todos sabemos que en este tipo de juegos no suelen ser muy acertadas/os, todo lo contrario, suelen ser más bien incontrolables; pues bien, en ***MP*** han logrado plasmar totalmente el espíritu plataformero de la saga creando un precedente para este tipo de juegos, y sino esperar a conseguir el doble salto y lo comprobaréis por vosotros mismos.

¿***Metroid prime*** es un juego todo en primera persona? Pues no, cuando activemos el modo *esfera*, la cámara se alejará de nosotros y jugaremos en tercera persona, con un control muy al estilo de ***Super Monkey Ball***.

A todo esto le han añadido un *escáner,* el cual será un punto importantísimo en la aventura, ya que nos permitirá obtener cantidad y útil información de todo lo que nos rodea.

Mención especial al creador de la banda sonora de la saga, **Kenji Yamamoto**, que si hizo un gran trabajo en anteriores entregas, en ésta se lució totalmente haciendo uso del Dolby Pro Logic II.

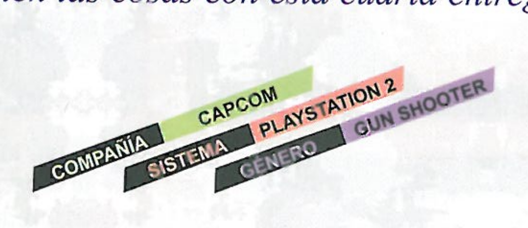
El 21 de marzo de este año es la fecha escogida para que este gran título se ponga a la venta en nuestro país, con unas expectativas de venta muy grandes tal y como ya se vio en USA.

Zer0Sith
Zer0sith@hotmail.com

Gun Survivor 4



*Dentro del universo **Resident Evil**, la saga paralela **Gun Survivor** nunca ha tenido gran aceptación por varios motivos, aunque **Capcom** ha puesto todo de su favor para que cambien las cosas con esta cuarta entrega.*



El primer ***Gun Survivor*** no acabó de cuajar en la opinión pública por diversidad de factores, aunque los fanáticos de la saga lo encontramos francamente divertido y pasamos muy buenos momentos con él. Las dos siguientes entregas ya abandonaban completamente la parte de exploración y se centraban en matar más y más zombies (o dinosaurios en la tercera entrega). Pero **Capcom** ha decidido apostar fuerte por la cuarta entrega de una saga que, aún llevando el sello ***RE***, no es muy querida por el gran público. Para esto, **Capcom** ha optado por dar una gran historia a ***Gun Survivor 4***, basada en hechos paralelos dentro de un barco que, como siempre, se verá infestado por nuestros conocidos zombies debido al escape del T-Virus. Podremos elegir jugar con un policía estadounidense, una chica perteneciente al Gobierno Chino o incluso un trabajador de Umbrella. Como siempre, el control se basará en poder llevar a nuestro personaje con el cursor de nuestra *Gun Con 2* y disparar cuando aparezca un enemigo en pantalla. Además de esto, tendremos que resolver unos muy sencillos puzzles, que casi siempre consisten en encontrar llaves. Esperemos que **Capcom** levante el nombre de esta saga con un increíble juego que mezcle la acción de los mejores juegos de disparo y la conocida jugabilidad ***Resident Evil***.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com







Muchos serán los zombies en pantalla que nos atacarán.





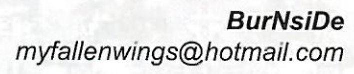


Terroríficos son los escenarios del juego, como en todo buen juego de terror.

*Parecía que al final **Capcom** nos dejaría sin la tercera parte de la primera saga de terror que se apartaba de **Resident Evil**. Pero en agosto podremos disfrutar de la secuela de ésta... ¿he dicho saga de terror? Mucho me temo que el espíritu de terror de **Dino Crisis** pasó a la historia.*



Si ***Dino Crisis 2*** se alejaba del género *Survival Horror* para centrarse en la acción, a base de destrozar dinos y obtener puntos mediante combos, la tercera entrega ya se aleja totalmente del concepto de la saga. Para el desarrollo de la historia, **Capcom** ha vuelto a echar mano de la teoría relativista de la velocidad de la luz para poder moverse en el tiempo, al más puro estilo de la saga de **Ender**, y así nos encontramos en una gigantesca nave espacial infestada de tremendos dinosaurios. Pero lo mejor de todo es que ya no son dinosaurios normales, sino que los viajes temporales multidimensionales los han hecho mutar, y aparte de estar demasiado demacrados, son capaces de lanzar electricidad por la boca y demás actos desagradables que iréis descubriendo. Los controles han vuelto a cambiar totalmente, para dar paso a un movimiento aéreo en vez de en tierra, equipado con un potente *jet-pack*. Cómo no, la acción es mucho más tremenda (al igual que suele suceder en estos tiempos actuales a todos los juegos del género) y volvemos a usar el sistema de puntos obtenidos por dino derrotado para comprar nuevas armas. Y por si alguien tenía la esperanza de jugar al juego en algún sistema que no fuese de **Microsoft**, que se vaya desengañando, por que parece ser que **Capcom** no va a programar ninguna versión aparte de la de **X-BOX**. En definitiva, podremos disfrutar de otro gran juego de acción en agosto, aunque muchos estemos nostálgicos por aquel mítico ***Dino Crisis***, con grandes puzzles, míticos sustos y perfecta ambientación que parece ser que no va a volver... para bien o para mal, **Capcom** ha condenado esta saga a la acción.



BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com











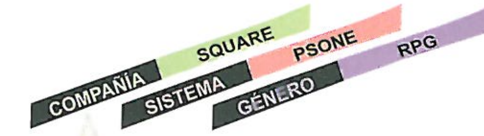
Tecnología y futurismo están impresos en la fastuosa nave espacial.



Los combates con el T-Rex serán impresionantes a los mandos de nuestro Jet-Pack.



FINAL FANTASY ORIGINS



__Square__ vuelve a dar en el clavo con el remake del primer y segundo juego de su saga insignia: __Final Fantasy__.

Realmente nos alegramos de tener que hacer la preview en lugar de una review de las versiones japonesas en este número. El motivo no es otro que **Square** piensa lanzar ***Final Fantasy I*** y ***II*** en EEUU bajo el nombre de ***Final Fantasy Origins*** y en un solo CD, por lo que mejor esperarse a ver la versión americana antes de hacer el comentario definitivo. En Japón, estos juegos se vendieron por separado y también juntos en un pack especial en el que venían incluidas unas figuritas de los protagonistas.

Final Fantasy I y ***II*** para **PSX** son dos remakes de los juegos programados para Wonder Swan, y éstos a su vez eran remakes de los originales de **Famicom**, aparecidos en 1987 y 1988 respectivamente.

Las novedades que tendremos con respecto a las versiones de 8 bits son infinitas, realmente parece otro juego.

Los gráficos han sido mejorados notablemente y eso por no hablar del colorido, si los comparamos con la versión original... el cambio es bestial.

Como ya nos tiene acostumbrados **Square** en los otros remakes de la saga, se han incluido diversos cinemas de gran calidad que resaltarán los momentos cumbres, así como la intro y el final, algunos de ellos acompañados de composiciones exclusivas para esta entrega. No sólo se han incluido nuevos temas, también se han remezclado y mejorado todos los anteriores, alcanzando una calidad tan buena que es prohibitivo compararla con la versión original.

Y para los que quieren cambios en la trama, **Square** ha cambiado y añadido nuevos eventos y situaciones, el entretenimiento está garantizado.

Además tendremos más extras, como una galería de arte, un bestiario y un modo fácil para que los menos diestros en este tipo de juegos no tengan ningún problema.

En marzo y gracias a **Infogrames**, tendremos la versión PAL entre las manos para hacer la consecuente review.

Real Yagami
realyagami@gamestonline.com















Quizás no parezca gran cosa, pero al compararlo con la versión de NES veremos una diferencia abismal.

Castlevania Aria of Sorrow

*Apenas han pasado ocho meses desde el último capítulo de la saga **Castlevania**, cuando de golpe y porrazo ya tenemos a la vuelta de la esquina otro nuevo título para **GBA**.*

COMPAÑÍA KONAMI
SISTEMA GAMEBOY ADV
GÉNERO AVENTURA



Cuando **Konami** anunció un ***Castlevania*** para una consola "de las grandes" y más tarde escuchamos el título "***Aria of Sorrow***", no pudimos hacer otra cosa que desear que siguiera el camino de la entrega de **PlayStation** y la superara. Pues bien, esto se cumplió a medias ya que el nuevo título estará en 2D y seguirá con la mecánica "***Metroid***", pero vuelve a ser para **GBA**...

Parece ser que en ***Castlevania: Aria of Sorrow***, **Koji Igarashi** (el productor de ***Dracula X: Nocturne in the Moonlight*** y ***Castlevania Harmony of Dissonance)***, ha decidido dejar a un lado a la familia Belmont. Y para ello ¿qué mejor manera de hacerlo que trasladar la trama al año 2035? El protagonista será Soma Cruz, un estudiante de intercambio que reside en Japón. Soma y su compañera de clase Mina Hakuba se desmayan al contemplar el primer eclipse solar del siglo 21... al despertar se encuentran en el castillo de Drácula.

El sistema de juego será muy parecido al de ***Harmony***, ya que ambos se desarrollaron prácticamente al mismo tiempo.

La principal novedad está en el poder de Soma para absorber las almas de sus enemigos ¡Y habrá unas 100! El clásico látigo ha sido reemplazado por una variedad de armas que podremos recoger, al estilo de Alucard en ***Nocturne*** / ***Symphony*** de **PSX**.

El compositor que dio vida a la banda sonora del juego de **PSX** será el encargado de hacer lo propio en este título, cosa que es muy de agradecer teniendo en cuenta la mediocre composición del anterior capítulo.

El 6 de mayo estará disponible en las tiendas de USA (sí, el mercado americano ya da más beneficios a los japos que el suyo propio...), al poco tiempo lo estará en Japón, y nosotros, los europeos, a esperar más que nadie como siempre.



Real Yagami
realyagami@gamestonline.com





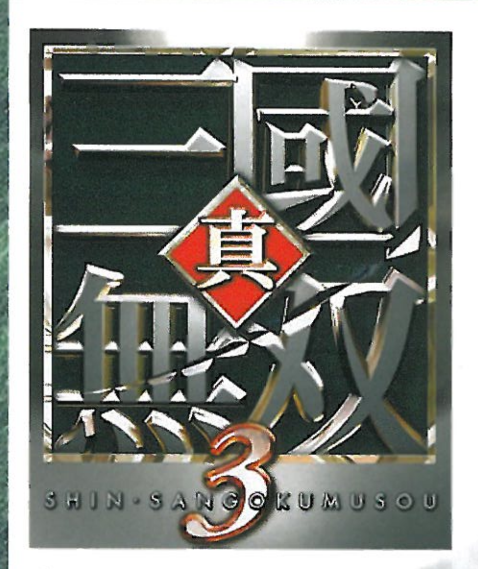
Aria of Sorrow es impresionante pero... ¿Cuándo veremos un ***Castlevania*** en 2D y con la capacidad que las consolas de 128 bits pueden ofrecernos?





Soma Cruz

Shin Sangoku Musou 3



*¡¡Agarraros fuerte! **Koei** nos sorprende con una nueva entrega de sus populares **Shin Sangoku Musou** (supongo que casi todos los poseedores de **PS2** han pasado buenos momentos de vicio con los **Dynasty Warriors**), y aquí os presentamos este nuevo **Shin Sangoku Musou 3 (Dynasty Warriors 4)**.*



Acción frenética y jugabilidad incansable fueron los atributos del ya comentado ***Shin Sangoku Musou 2***, pero en esta ocasión **Koei** nos muestra que este juego se podía perfeccionar mucho más, en ***SSM 3*** no sólo se ha mejorado el motor del juego y los gráficos, también se han añadido increíbles novedades que nos hará flipar mogollón (haremos combos de revolcones por los suelos). Ahora vamos a comentar algunas de las sorpresas...



Esta vez tendremos 50 fases diferentes, el doble que el anterior.



Es impresionante cómo se han mejorado los gráficos respecto al anterior.



Por lo que a la jugabilidad se refiere, se han añadido nuevos golpes y técnicas. Una de las cosas más destacadas son las cogidas, las cuales se echaban de menos en los juegos anteriores; ahora, dependiendo del personaje, se podrán proyectar espectaculares cogidas contra nuestros enemigos. También se ha cambiado el sistema de conseguir las armas, esta vez, para obtener nuevas, tendremos que subir la experiencia de nuestro personaje. Aparte, también podremos obtener 6 perlas con poderes elementales, dependiendo de cuál de ellas incrustemos en nuestras armas, el elemento que utilicemos será diferente en nuestros ataques.

En ***SSM3*** se ha aumentado la interacción con los escenarios, podremos aprovechar las estructuras y decorados para derribarlos contra nuestros enemigos, y también tendremos a 7 vehículos diferentes de asedio, los cuales, si lo usamos bien, harán mucha pupa al bando enemigo (y viceversa).



Aquí está de nuevo nuestro compañero CaoCao, y ésta es la cara que pone cuando le reñimos.



Otra de las novedades a destacar, es que aparte del *Musou Mode* (modo Historia) tendremos un *Campaig Mode*. En este modo no tendremos una historia lineal sino que la victoria llegará cuando reunifiquemos todo el país, así tendremos muchas más horas de juego.

Y para rematar, **Koei** nos ha dado un sistema de creación de personaje propio, para que podamos crear un general a nuestro antojo y jugar con él hasta que se vuelva el más fuerte de todo el juego.

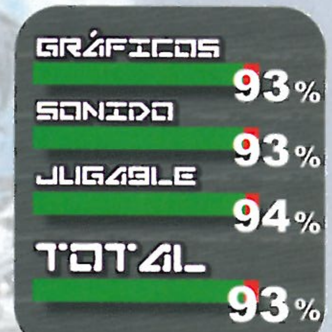
En definitiva, este juego va a ser un bombazo, y ya estamos ansiosos de que llegue a nuestras manos. Con todo pronóstico este juego será posiblemente el mejor *Beat´em Up* de ***PS2***.

Ryofu el generar laburer y las fuerzas especiales de Ibiza
denlangrisser@hotmail.com

LUNAR LEGEND

*Y una vez más **Game Arts** nos deleita con un nuevo remake del juego más maravilloso, bonito y grande que un servidor haya podido jugar. Damas y caballeros, con todos ustedes... el mundo de **Lunar** llega a **GBA**.*





GRÁFICOS	93%
SONIDO	93%
JUGABLE	94%
TOTAL	93%

Quizá exagere, es posible que casi nadie comparta esta opinión conmigo, pero no puedo evitar volverme subjetivo cuando hablo de la saga ***Lunar*** y en particular de la primera parte. Y es por que desde que descubrí el mágico mundo creado por **Game Arts**, los *RPGs* ya no fueron lo mismo para mí. Con una calidad técnica que hoy día ya no despunta (aunque en su momento, la primera entrega para **MegaCD** contaba con grandes alardes técnicos) pero con belleza en todos los gráficos, se creó un *RPG* con unos personajes inolvidables que permanecerán siempre vivos en la memoria de todos aquellos que pudimos vivir con **Alex** y **Luna** su maravillosa aventura; porque como nunca me cansaré de decir, **Lunar** se centra en la historia y en los personajes. Es cierto que no cuenta con un gran sistema de juego, pero la historia tan progresiva y cada vez más lanzada, que culmina con un maravilloso final, hace que quedemos prendados de la trama argumental. Por otro lado, **Game Arts** es especialista en hacer grandes *remakes*, y esta nueva versión cuenta con unos gráficos mejorados, nuevos cambios como la aparición de enemigos, y sobre todo, nuevos cambios en la historia, los cuales siempre son un reflejo de las sugerencias de los fans hacia **GA**. Tenemos personajes que aparecen en distintos lugares, todos los diálogos cambiados, nuevas localizaciones, un sistema de búsqueda de *bromides* que revaloriza el juego... vamos, quizá el mejor *RPG* de **GBA**, y para un servidor, la historia más bonita jamás contada.

BurNsiDe
myfallenwings@hotmail.com







***Game Arts** ha hecho un buen trabajo mejorando los gráficos para esta pequeña gran versión en **GBA**.*



*Podremos ver preciosas imágenes sacadas de los CG's de la versión de 32 bits en nuestra **GBA**.*

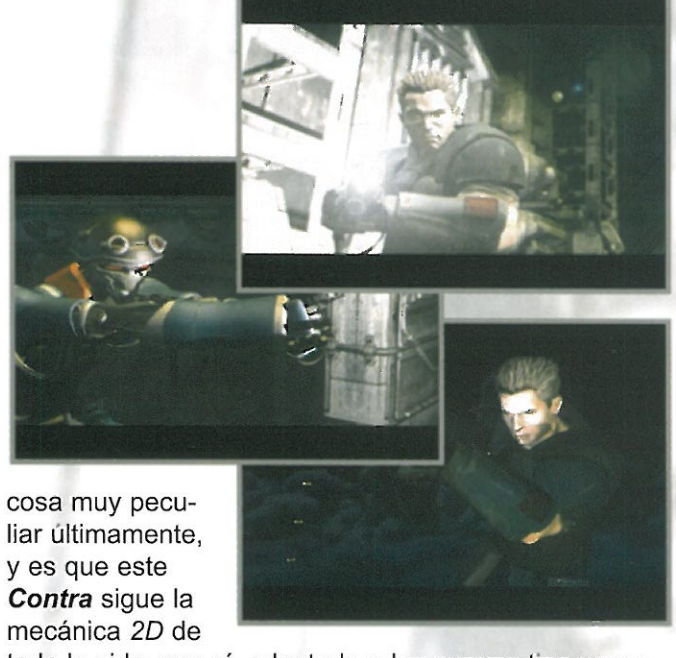
Contra Shattered Soldier



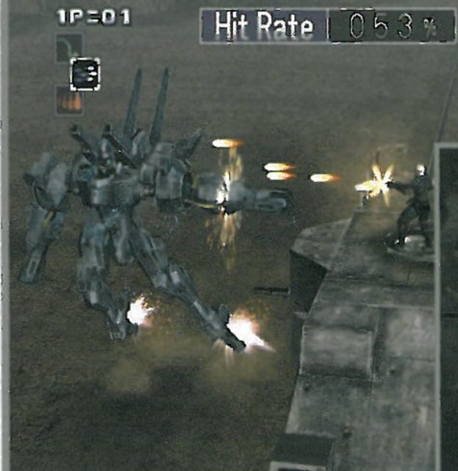
*Por fin **Konami** vuelve a resurgir una de sus sagas más veneradas, la cual también ha sido una de las más maltratadas por dos juegos en **PlayStation** de los cuales mejor ni hablar.*



Los amantes de la acción pura y dura estamos de enhorabuena, porque **Konami** ha resucitado ***Contra***, con un juego para **PS2** la mar de digno.
Contra: Shattered Soldier es uno de los arcades más difíciles de los últimos tiempos, cosa que a los que acabaron con las anteriores entregas no les va a sorprender, ya que terminarlos en modo *Hard* no era tarea para nada fácil.
La historia empieza exactamente tras terminar ***Contra III*** de **Super Famicom**. Volveremos a encarnar la piel de Bill, el cual, trastocado por todo lo que vivió, acaba asesinando a su compañero en ***Contra III*** y por tanto metido entre rejas. Un tiempo después, y como suele ser lo acostumbrado, las fuerzas alienígenas vuelven a atacar la tierra y las autoridades deciden ponerle en libertad a cambio de que les ayude con su experiencia en la lucha contra estos seres. Esta vez, su compañero de batalla será una bella *cyborg* guerrera llamada Lucia, la cual luchará codo a codo con Bill.
En el apartado gráfico veremos una



cosa muy peculiar últimamente, y es que este ***Contra*** sigue la mecánica *2D* de toda la vida, eso sí, adaptado a los nuevos tiempos y modas, ya que este título está lleno de efectos *3D*, rotaciones, etc. y un sinfín de detalles, los cuales no dejarán de sorprendernos durante toda la acción. Me gustaría también destacar la gran calidad técnica de los *Final-Bosses,* los cuales son espectaculares, como era costumbre en anteriores entregas.
Sonoramente destacaré los grandes *FX,* ya que tanto los disparos como los gritos de los aliens son perfectos y la música cumple su función de acompañar la acción.
Pero si ***Contra: Shattered Soldier*** destaca en algún apartado es en la jugabilidad, y es que este título es, sin duda alguna, uno de los pocos títulos que nos devuelven a la época dorada de los *arcades*, con acción a raudales, sin importar mucho más que nervios



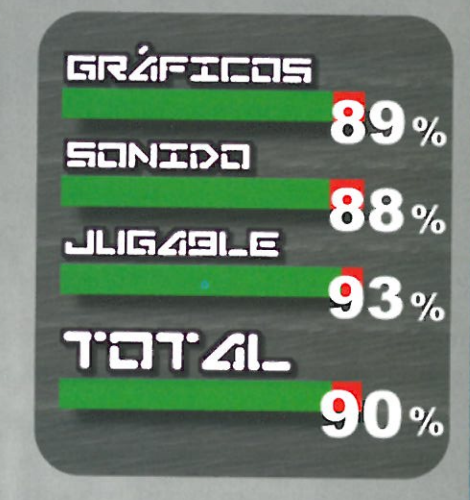




Contra Shattered Soldier



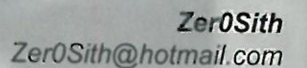




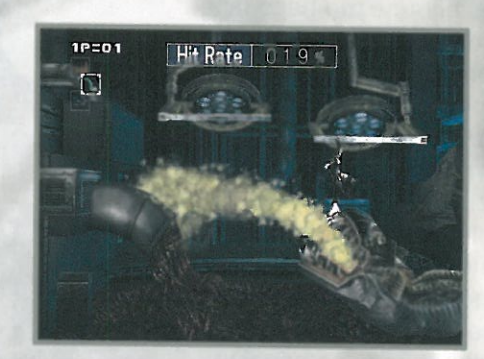
de acero y grandes reflejos. Y es que acción tendréis toda la que podáis desear y más, ya que nos veremos sorprendidos por hordas alienígenas sin parar, ráfagas de ametralladoras por aquí y por allá, y tan pronto estaremos subidos en una tabla de *snowboard* como colgados de un misil surcando los aires.

Lo único que podemos echarle en cara a este título es que sólo dispondremos de 3 armas fijas durante todo el juego y no iremos recogiendo armas como en pasados títulos, aunque es un ínfimo detalle por el cual la acción no se ve mermada para nada.

Para finalizar, no voy a recomendar este título a nadie, ya que la gente que ame este título y este tipo de juegos ya sabe de lo que hablo y no hace falta que se lo recomiende. Y es un juego algo difícil para el resto de gente, aunque si os queréis iniciar en este tipo de títulos más vale que vayáis marcha atrás temporalmente y escojáis cualquiera de los cientos de títulos de este género, esto lo digo porque actualmente pocos juegos, por no decir ninguno, puede presumir como ***Contra: Shattered Soldier*** de rememorar grandes momentos de la historia de los videojuegos.

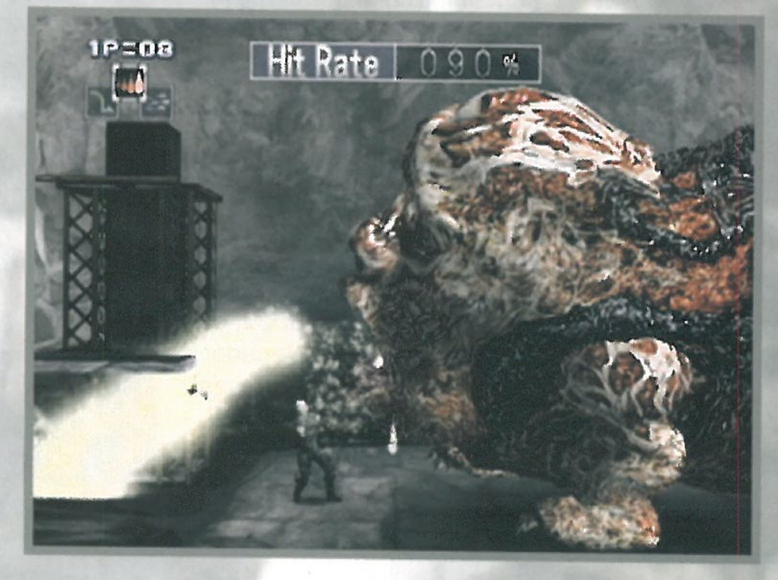


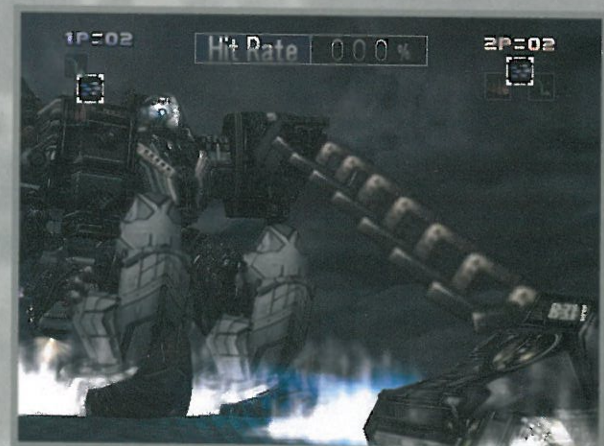




Zer0Sith
Zer0Sith@hotmail.com







LOS JUEGOS TRES DELICIAS

*¡Hola a todos, aquí volvemos de nuevo con mi sección de arroces y gambas (XD Ja ja,)! Este mes os presentaremos dos juegos realmente interesantes, el primero es un SLG llamado **Legend of the Sango Heroes 4** (¿os imagináis de qué va?), y el segundo es un Beat´em llamado **Her Knight** (ambos juegos son de una calidad altísima). Bueno, dejemos de perder el tiempo y empecemos a explorar un poco...*

Her Knights es un *Beat´ Up 2D* como los clásicos, el juego en sí no es una novedad, ya que salió hace más de medio año para la pequeña portátil coreana, la **Game Park 32**, pero, sin embargo, nadie ha puesto ningún interés en conocerla o comentarla, así que nosotros os presentaremos esta pequeña joya que todavía se encuentra en la lista de *Top seller* en Corea. Gráficamente, como podéis ver, no es nada espectacular, pero su animación estilo KOF sí que está más que bien, *sprites* gigantescos que reparten hostias a 1.000 por hora. Hay momentos del juego que aparecen hasta 15 *sprites* simultáneos.
Pero donde tiene el punto fuerte es, sin duda alguna, en la jugabilidad, donde se nota una fuerte inspiración hacia el genial ***Guardian Heroes*** de la ya pasada ***Saturn***. Gracias a un ingenioso sistema de manejo que nos permite hacer combos propios, la libertad para hacer una cadena de golpes es enorme, no hace falta jugar demasiado para descubrir los combos infinitos que hay ocultos.
En ***Her Knights*** tendremos a 5 personajes diferentes, cada uno tiene 10 movimientos básicos y varios ataques especiales, pero como en ***Guardian heroes,*** a lo largo del juego nos encontraremos con muchos *Final Bosses* carismáticos; si lo vencemos, superando unas determinadas condiciones, poco a poco podremos ir obteniendo más personajes (¡hasta un total de 25!). Pero cuidado, nuestros enemigos no dudarán ni un momento en usar todo su poderío sobre nosotros, así que la dificultad no es tan baja como parece.
La duración del juego cuenta con seis caminos diferentes y varios *endings*, pero gracias a la tecnología de la ***GP32,*** si lo conectamos a un ordenador, podremos conseguir nuevas aventuras y escenarios. Así que para los que estaban dudando en adquirir una ***GP32...*** aquí os doy una buena razón.

HER KNIGHTS







Aunque las ilustraciones y diseño no sean una maravilla, el juego es de lo mejor que se ha visto en una portátil.





LOS JUEGOS TRES DELICIAS



Y de la **GamePark 32** pasamos a un juego de PC. No hace mucho, miembros de mis fuerzas especiales en China me comentaron que recientemente salió un juego que estaba arrasando en ventas y cubría todas las portadas de las revistas de juegos de PC, enseguida me puse a buscar un poco de información y pude hacerme con una copia de este increíble ***Legend of The Sango Heroes 4***.

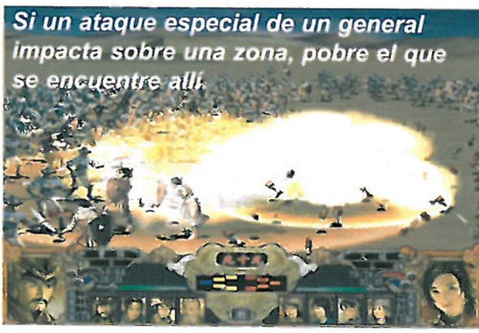
La empresa implicada en su desarrollo se llama ***Odin Soft***, una compañía taiwanesa que ya lleva años haciendo juegos sobre la incombustible novela del romance de los tres reinos. Si comparamos un poco con los juegos anteriores, esta cuarta parte se saldría de todos los marcos creados hasta ahora.

El juego tiene una mecánica que es básicamente una mezcla de ***Dragon Force*** Y ***Langrisser 2*** (un género que últimamente se echa en falta): movimientos de unidades por cuadrículas como en los ***Langrisser***; y cuando se enfrentan dos unidades, las batallas son del tipo ***Dragon Force*** (lucha en tiempo real). El juego cuenta con más de 600 personajes carismáticos, y las batallas son simplemente bestiales, es pura diversión y espectacularidad, veremos cómo más de 800 soldados se matan en tiempo real y, además, los generales de cada bando hacen ataques especiales arrasándose unos a otros, e incluso se puede hacer duelos de Generales. Lo mejor de todo es que no tenemos una historia lineal, sino que tú decides dónde luchar y cuándo. Hasta que reunifiques todo el país, tendrás que invadir más de 50 ciudades, reclutar a cientos de generales y formar sus ejércitos, pero además, en la batalla, podremos utilizar estrategias como emboscadas y trampas. También podremos subir de nivel a nuestros personajes y hacerlos más fuertes o conseguirles más ataques especiales, incluso después de una batalla podemos decidir el destino de nuestros enemigos: ejecución, prisión o libertad. Un juego lleno de detalles y posibilidades. En definitiva, que éste es de los juegos que merece la pena jugarlo, aunque esté en un idioma indescifrable. Comed mucho arroz y nos vemos en el próximo número.

Ryofu el general de las FEI que le robó el gorro a Fumanchu.

LEGEND OF THE SANGO HEROES 4









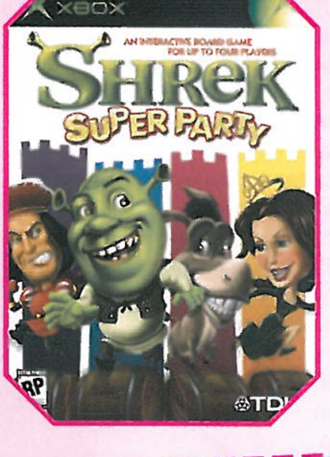


Y es que nuestro compañero CaoCao es un "chupapáginas" de cuidado, de nuevo sale su foto con su semejanza (^_^U).

EL CASTAÑAZO DEL MES

La sección más cutre de los videojuegos

Por el Búho.



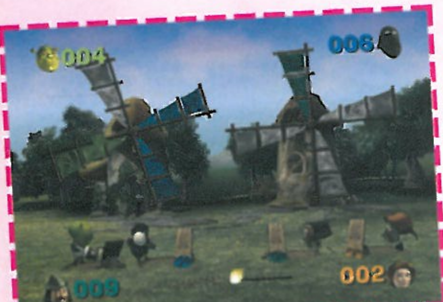
Bueno nos vemos otra vez más. Este mes he encontrado una basura de juego impresionante, así que esta vez le toca a un juego de **PS2** y **X-BOX**. Es una estafa de juego, se llama ***Shrek Super Party***, o sea una copia absurda y barata del ***Mario Party***. ¡Es impresentable el juego éste, qué malo que es, por dios!



Los 4 cabezones imitando a Horacio Pinchadiscos o a DJ Alcahuete jaja



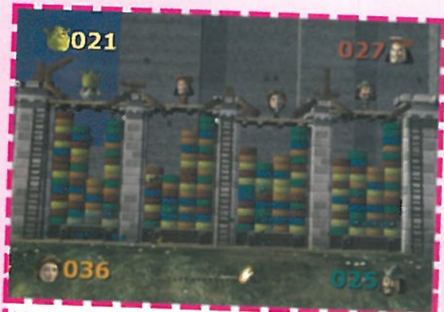
Con ese careto no me extraña que los girasoles de la izquierda se pudran



Los molinos de Don Quijote pueden servir para moler esta basura de juego



Si juegas mucho a esta prueba acabarás con unas gafas de culo de botella

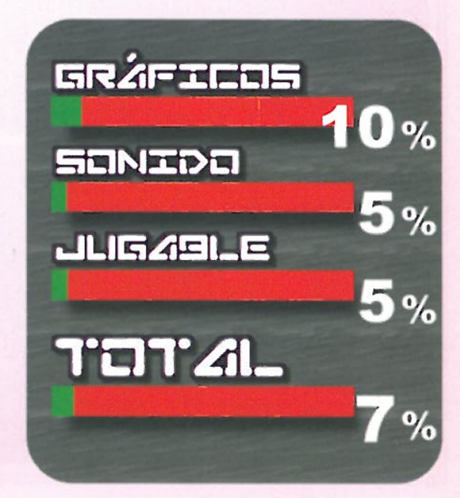


Un Tetris con los grotescos esos. Se podrían romper la tablas y espiñarse

Como íbamos diciendo, si habéis visto la película de ***Shrek***, ya sabréis más o menos cómo son los protagonistas del juego, ya sabéis cómo es el bicho ese verde y la tropa de amigos. La compañía que ha realizado dicho desperfecto es **TDK**, o sea la empresa que hace cassettes y cintas de vídeo, jajajaja. Bueno, la base esencial y única de ***Shrek Super Party*** es un tablero 3D como el juego de la oca, donde hay varias casillas (como el portero del Madrid) y en cada casilla hay un minijuego, donde podemos competir con hasta cuatro jugadores a la vez. En principio os sonará estupendo, pero en realidad es una rayada de juego, es más aburrido y soso que ninguno. Las pruebas son tan divertidas como escamochar un campo de girasoles o correr detrás de unos pollitos. Los graficuchos son lo peor de todo, es una bufonada, los personajes son pulgas cabezonas, el cuerpo y cabeza están deformados y mal, ¿dónde se ha visto eso?, qué lamentable. Encima en los escenarios escasean los colorainos, el sonido es muy pobre, y las voces de los monigotes son tipo la **Tamara** y **Toni Genil** cantando. Ninguna canción merece la pena, más vale que quites el volumen y pongas el compact disc de **Manolo Escobar**, le dará más ambiente al juego en sí, lo recomiendo.

Los programadores de esto seguro que no llevan tejanos, deben ser monos mancos que pelan las bananas con el culo.

La conclusión es la siguiente, el juego es una porquería, una basura, no se te ocurra mirar la carátula del juego, en fin, más vale que te compres el tablero del parchís y juegues unas partiditas xaxis comiendo fichas de tus oponentes, te divertirás más que jugando a este juego tan desagradable y vulgar.



Games Tech *no se hace responsable de las opiniones vertidas por el Búho.*


GAMES TECH
www.gamestonline.com


GAMES
WWW.GAMESTONLINE.COM TECH
GAMES
WWW.GAMESTONLINE.COM

HENTAI

LO QUE NADIE SE

NÚMERO ESPECIAL 1

Recopilación de lo mejor de HENTAI

Una recopilación que NO deberías perderte

Especial namco

Namco es sin duda una de las compañías desarrolladoras de videojuegos más antiguas y respetadas, pero a pesar de ello y de crear clásicos como ***PacMan***, no empieza a ser conocida en occidente hasta la década de los 90, gracias sobretodo a **Playstation** y la saga ***Tekken***. Ahora os proponemos dar un recorrido por la historia de esta gran empresa y que conozcáis algunos de sus juegos que no han salido de Japón.

Un poco de historia

En 1955 *Masaya Nakamura* fundó la empresa **Nakamura Manufacturing ltd** en Tokio, cuyo primer trabajo fue montar dos caballitos mecánicos en unos grandes almacenes en Yokohama.
La compañía comenzó a expandirse y en 1972 ya usaba el nombre de **Namco**. En 1974 la empresa de *Nakamura* entró en el mercado de las recreativas, gracias a la adquisición de **Atari Japón** y a partir de 1977 la compañía pasó a llamarse oficialmente **Namco Ltd,** estableciendo su sede en Asia en la ciudad de Hong Kong. En el siguiente año se estableció **Namco America inc**. en California, presentando su primer juego llamado ***Gee-Bee***. Al siguiente año salió al mercado ***Galaxian***, un auténtico clásico de los videojuegos y en 1980 lanzaron ***PuckMan***, conocido en Occidente como ***PacMan***, el mítico juego del comecocos. En la década de los 80 lanzaron grandes clásicos en *arcade* como el sensacional juego de carreras ***Pole-Position***, el ***Xevious*** de naves o el fantástico juego de acción ***Rolling Thunder***. También en esta década **Namco** comenzó a producir y vender videojuegos para **Famicom**, concretamente en 1984, siendo el primer juego ***Galaxian***. Otro dato interesante es que en 1987 **Namco** creó su primer juego poligonal, ***Driver's Eye***, bajo la placa **System 21**. Ya a principios de los 90, **Namco** produjo sus primeras atracciones especiales basadas en sus videojuegos como ***Galaxian 3*** y ***Tower of Druaga***, creando también sus primeros parques temáticos al abrir **Wonder Eggs** en el distrito Futakotamagawa de Tokio. En 1991 **Namco** se estableció en Europa, concretamente en Londres y abrió un importante centro de recreativas en Osaka. En esta década, grandes títulos para **Super Famicom** y **Megadrive** fueron desarrollados. La mayoría eran conversiones de sus recreativas, pero también programaron juegos originales como ***Splatterhouse 3*** o los ***Yu Yu Hakusho.*** También a principios de los 90 **Namco of America** comenzó a vender máquinas recreativas

EL PRESIDENTE: MASAYA NAKAMURA:

La historia de **Namco** está muy ligada a la de su presidente y fundador, *Masaya Nakamura*, que en 1955 puso los cimientos de la compañía **Nakamura Manufacturing Ltd**. con los ahorros que consiguió trabajando como ingeniero en la marina japonesa y que en un futuro se llamaría **Namco**. El presidente es actualmente el productor ejecutivo de la mayoría de títulos de **Namco** y su empresa es una de las más importantes en el mundo del ocio en Japón.

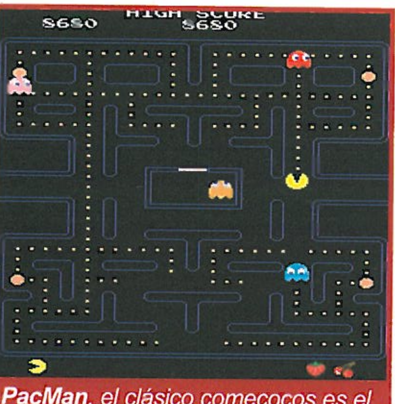


Nakamura junto a la máquina arcade y un peluche de Pacman.

LOS INICIOS



Galaxian *fue el segundo juego creado por* ***Namco****, un auténtico clásico en el género de los matamarcianos*



PacMan*, el clásico comecocos es el juego insignia de la compañía, siendo este personaje la mascota oficial*



Rolling Thunder *es uno de los mejores juegos de acción que se programaron en su época.*

en los Estados Unidos y, al adquirir en 1993 **Aladdin's Castle Inc**, se convirtió en el mayor operador de recreativas de este país. En este mismo año, **Namco** desarrolló ***Ridge Racer***, un *arcade* simulador de conducción 3D que usaba por primera vez la placa **System 22**. El año siguiente fue sin duda uno de los más importantes de la historia de la compañía, ya que **Sony** lanzó al mercado la consola 32 bits ***Playstation***, y **Namco** se convirtió en una de sus principales aliadas. Siendo una de las culpables del gran éxito de la máquina de **Sony**, gracias a su apoyo con títulos como ***Ridge Racer*** o ***Tekken***, que funcionaba bajo la nueva placa **System 11**, desarrollada conjuntamente por ambas compañías. Éste es, sin duda, el comienzo de la época dorada de **Namco**, que consiguió fama mundial y se convirtió en uno de los líderes del sector de los videojuegos caseros. En los siguientes años siguió la cooperación con **Sony** con el lanzamiento de la placa **System 12** y muchos más juegos para **Playstation**, dejando en el olvido otras consolas como **Saturn** y **Nintendo 64**. En *arcades* también evolucionó con el lanzamiento de juegos bajo la placa **Super System 22**. Como dato curioso, en 1996 estableció una compañía subsidiaria en España encargada de operar en el mercado de las recreativas. En 1999, **Namco** nos sorprendió a todos con la salida de ***Soul Calibur*** para **Dreamcast**, un juegazo que mejoraba notablemente al *arcade* original bajo la placa **System 12** y que fue considerado por muchos como una traición a **Sony**, que preparaba el lanzamiento de **Playstation 2**. Aunque de eso nada, como se ha demostrado con el apoyo que dio a la nueva consola de **Sony**, en detrimento de la 128 bits de **Sega**, con títulos exclusivos como ***Ridge Racer V*** o nuevos episodios de la saga ***Tekken*** entre los más destacados, y el desarrollo de la placa para arcades **System 246**. Actualmente, y a pesar de la salida de consolas como **Game Cube** o **X-BOX**, **Namco** sigue apoyando mayoritariamente a **PS2**, aunque tendremos que ver lo que hará esta gran compañía japonesa en el futuro.

TORU IWATANI: EL DISEÑADOR DE PACMAN

El diseñador de juegos *Toru Iwatani* nació el 25 de enero de 1955 en Tokio, Japón. Aprendió su oficio por sí mismo, sin ningún tipo de enseñanza reglada en ordenadores, artes visuales o diseño de gráficos. En el año 1977 *Iwatani* comenzó a trabajar como diseñador gráfico en **Namco.** En 1980 acabó la creación de ***PacMan*** junto a otros 4 miembros de la compañía. Tardaron un año y cinco meses en completar el juego. ***PacMan*** fue un éxito en Japón, éxito que se repitió en América y Europa. Después de su obra maestra, siguió diseñando otros juegos, como su favorito, ***Libble Rabble***. Actualmente está más ligado al área administrativa de la empresa.



namco en arcades

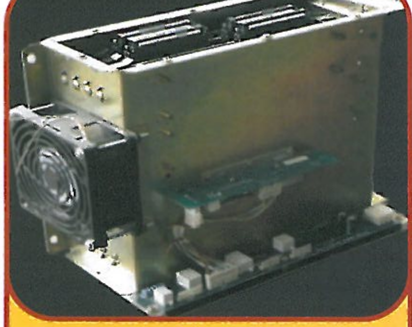
En cada especial que os hemos mostrado sobre alguna compañía o consola en concreto, hemos dedicado un apartado en especial al *hardware* o placas más famosas, pero no todas han tenido una placa como las **CPS** de **Capcom** o la **MVS** de **SNK,** que han sido las reinas de dichas compañías. **Namco** ha usado una gran cantidad de placas, algunas son las mismas pero con ligeros retoques. Pero las más conocidas y en las que ha lanzado juegos que la han relanzado como una de las grandes compañías del sector son la **System 11** (y variantes, pues no dudan en modificar la circuitería en caso de necesidad), basada en la **PSX** de **Sony,** del cual saldrían juegos tan excelentes como ***Tekken*** o ***Soul Edge*** / ***Soul Blade*** (y gracias a estas placas, **PlayStation** goza de grandes juegos de una gran calidad). También ha usado la placa **Naomi** de **Sega** con juegos como ***Ninja Assault*** o ***World Kicks*** y de las últimas en las que ha programado es en la llamada **System 246**, basada en la tecnología de **PS2**, con juegos como ***Tekken 4, Gun Survivor 3*** o ***Ridge Racer Vs Arcade Battle***. Obviamente no se puede olvidar la placa más reciente que posee, que es la **Triforce**, basada en la tecnología de la **Game Cube** de **Nintendo**. Esta placa está apoyada por **Sega, Namco** y obviamente, **Nintendo,** de ahí el nombre de **Triforce**, pues es la unión de las tres compañías, (o también puede ser por un exagerado empacho de ***Zelda***), pero esta placa ya tendrá su momento y apartado en esta revista.

Se han mencionado unas cuantas placas, pero por ejemplo, de las tipo **System** hay varias versiones que van desde la **System FL** pasando por otras revisiones, haciéndola más apta para algunos juegos. Pero antes de llegar a estas placas, han pasado otras con nombres tan reveladores como sería el **Pacman Hardware**, el **Galaga Hardware** en el que se desarrollaron susodichos juegos o parecidos.¿Qué placa usará **Namco** en sus próximos juegos?, es una pregunta difícil de responder, pero ya se puede ver que la **System 246** tiene papeletas para ser usada durante un buen tiempo, pero tienen un compromiso con la **Triforce**, así que no debe de extrañar a nadie que trabajen sobre estos dos soportes. La diversión es lo que cuenta y la compañía elegirá la que más le convenga, de eso no hay ninguna duda.

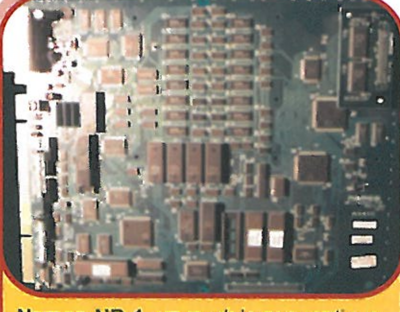
La famosa placa **System 11**



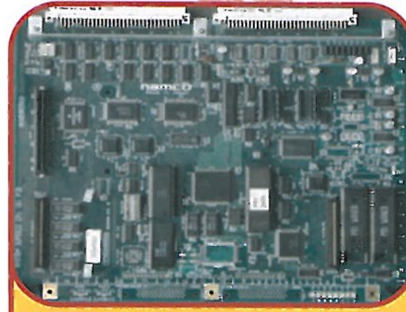
System FL, una "grandiosa" placa



Este es el aspecto externo de una placa **Super System 22**



Namco NB-1, un modelo muy antiguo para los tiempos que corren



Una placa de **CPS-1**, se pueden ver las roms del juego sin problemas.

Listado de las placas creadas y / o usadas por **Namco**

-Modelos "Hardware":
Galaxian Hardware, Pac Man Hardware, Pole Position Hardware, Galaga Hardware, Libble Rabble Hardware, Gaplus Hardware, Super Pacman Hardware, Pacland Hardware y Namco VS Hardware
-Primeros modelos "System":
Namco System 86, S1, S2 y S2 Modificado
-Modelos "N":
Namco NA-1, NA-2, NB-1, NB-2 ND-1
-Laserdisk Hardware
-Segundos modelos "System":
System FL, System 10, System 11, System 12, System 21, System 22, Super System 22, System 23, Super System 23
- Sega Naomi Hardware
- System 246
- Triforce Hardware

ARCADE -- 1978 -- 1982 -- 1978 -- 1982





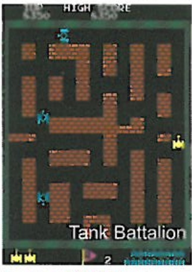
En 1980 apareció el buque insignia de la compañía, que se llamó ***Puckman*** en Japón y aquí conocemos como ***PacMan***. Este *arcade* no es más ni menos que el clásico comecocos, en el que teníamos que comernos todos los cocos del laberinto sin que nos atrapasen los fantasmas, a los que podíamos derrotar al comernos una píldora energética. El personaje protagonista ***Pacman*** se convirtió en la mascota de la compañía y sigue siendo hoy en día un auténtico mito de los videojuegos.

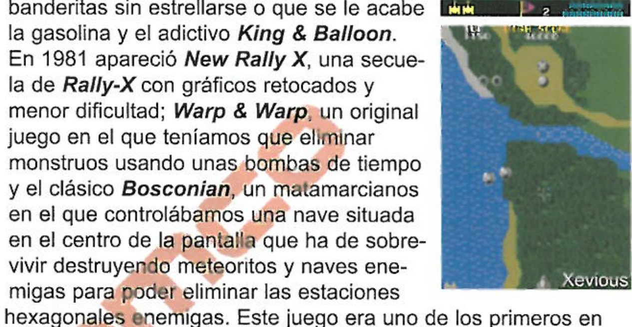


En 1978 **Namco** lanzó su primer juego para recreativa. Se trataba de ***Gee Bee***, el clásico juego de la paleta y la pelota, vamos, un antecesor del famoso ***Arkanoid***. Al año siguiente aparecieron ***Bomb Gee*** y ***Cutie-Q***, dos juegos del mismo estilo que ***G-Bee***. Estos tres juegos fueron desarrollados por *Toru Iwatani*, el creador de ***Pac-Man***. De este mismo año es ***SOS***, un juego de naves en blanco y negro. En 1980 la compañía japonesa programó ***Katei Takara Sagashi***, un juego en blanco y negro en el que nuestra misión era sumergirnos en el mar en busca de tesoros; ***Tank Battalion***, en el que teníamos que defender nuestro emblema y acabar con los tanques enemigos; ***Navarone***, donde había que destruir una calavera con nuestro barco, ***Rally- X***, un clásico de la compañía en el que controlábamos un coche que ha de conseguir 10 banderitas sin estrellarse o que se le acabe la gasolina y el adictivo ***King & Balloon***. En 1981 apareció ***New Rally X***, una secuela de ***Rally-X*** con gráficos retocados y menor dificultad; ***Warp & Warp***, un original juego en el que teníamos que eliminar monstruos usando unas bombas de tiempo y el clásico ***Bosconian***, un matamarcianos en el que controlábamos una nave situada en el centro de la pantalla que ha de sobrevivir destruyendo meteoritos y naves enemigas para poder eliminar las estaciones hexagonales enemigas. Este juego era uno de los primeros en tener voces sintetizadas. En el año 1982 **Namco** nos ofreció ***Super Pacman***, una variante del clásico en el que podíamos transformarnos en un ***Pacman*** gigante. De 1982 también son tres clasicazos de la compañía, el adictivo ***Dig Dug***, en el que nuestro personaje excavaba en la tierra para conseguir eliminar con una bomba de aire todos los enemigos; ***Pole Position***, un novedoso juego de carreras que utilizaba técnicas de *scaling* y el genial ***Xevious***, un clásico matamarcianos con scroll y vista aérea en el que teníamos que usar bombas para eliminar a los enemigos situados en tierra.



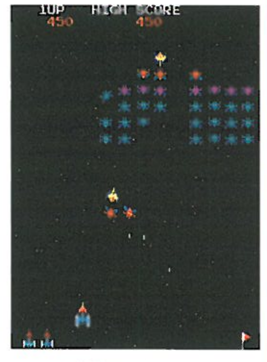
Gee Bee


Tank Battalion


Xevious

GALAXIAN

En 1979 **Namco** lanzó al mercado ***Galaxian,*** un auténtico clásico de los matamarcianos, en el que teníamos que destruir hordas de naves invasoras, con aspecto de moscas, con nuestra nave llamada Galaxip. Las naves enemigas estaban colocadas en formación e iban acercándose peligrosamente a la posición de nuestra nave, incluso a veces se desplegaba una de las naves líderes con dos escoltas para atacarnos. ***Galaxian*** fue el primer juego en utilizar gráficos 100 % en verdadero color RGB.

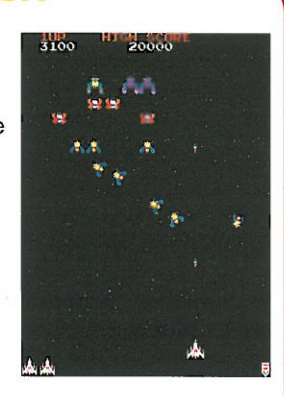






GALAGA

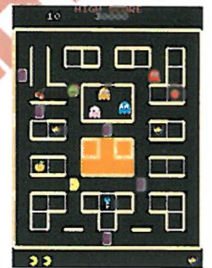
Galaga apareció en 1981, es un juego muy similar a ***Galaxian*** pero que incluía novedades como las fases de *bonus* y un enemigo que bajaba a por tu nave y la arrastraba con un rayo tractor. Si la nave enemiga te atrapaba una nave, ésta se volvía roja y la podías liberar destruyendo al enemigo que la atrapó. De esta manera lograbas doblar la capacidad de disparo. **Namco** desarrolló recreativas de ***Galaga*** en monitores de 17 pulgadas para instalarse en autobuses y aviones.



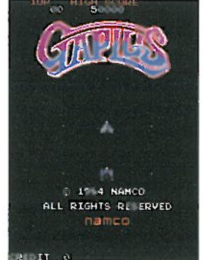
1983 -- 1986 -- 1983 -- 1986 -- 1983 -- 1986

En 1983, **Namco** nos ofreció la secuela de ***Pole Position***, que tenía 4 circuitos para elegir como principal novedad. También de este mismo año son ***Pac & Pal***, un nuevo y adictivo juego basado en ***PacMan*** y dos juegos tipo puzzle ***Phozon*** y ***Libble Rabble,*** este último desarrollado por *Toru Iwatami.* Al siguiente año apareció ***Super Xevious***, una secuela del clásico matamarcianos de **Namco** con una dificultad mayor y nuevos tipos de enemigos. También salieron ***Dragon Buster***, un juego tipo *RPG* en el que nuestra misión será rescatar a la princesa de las garras de un demoníaco dragón, ***Gaplus***, un matamarcianos parecido a ***Galaga*** con gráficos mejorados, ***Grobda***, un juego de combates de tanques y ***Pac-Land***, en otra aparición de la mascota de la compañía . Ya en 1985, la compañía japonesa presentó gran cantidad de arcades, como el juego de acción ***Baraduke***, conocido también como ***Alien Sector***; ***Star Luster***, un matamarcianos en primera persona; ***Motos***, un juego tipo puzzle; ***Dig Dug 2***, la segunda parte de ***Dig Dug*** con gráficos a 16 colores; ***Sky Kid***, un juego de aviones lateral muy divertido y, por último, el sensacional ***Metro-cross***, un divertido *arcade* de acción y plataformas. Pasando a 1986, **Namco** lanzó grandes recreativas como ***Genpei Toumaden***, un juego de acción y plataformas que nos mete en la piel de una especie de samurai que recorrerá distintas fases en las que varía el tamaño de los *sprites*; ***Return to Ishtar***, un juego de acción *RPG* con los personajes de ***Tower of Druaga*** como protagonistas; ***Toy Pop***, un arcade que pertenece al género de los puzzles con un adictivo desarrollo; ***Hopping Mappy***, secuela del clásico de **Namco** que sólo salió en Japón y, por último en este año, el *shooter* ***Thunder Ceptor.***

















THE TOWER OF DRUAGA

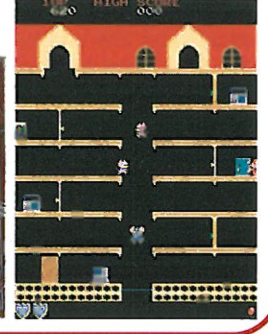
Namco nos ofreció en 1984 ***The Tower of Druaga***, un juego de acción con dosis de *RPG* en el que controlamos al heroico príncipe Gilgamesh, que intentará rescatar a la doncella Ki, secuestrada por el demonio Druaga. Iremos armados con una espada y un escudo que nos protegerá contra ataques mágicos. En este adictivo juego, tendremos que encontrar cofres secretos e ítems especiales para conseguir avanzar en nuestra aventura.

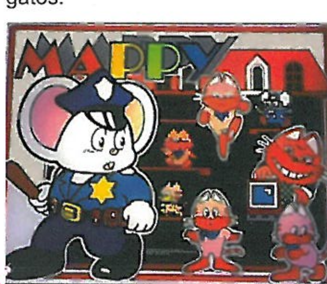




MAPPY

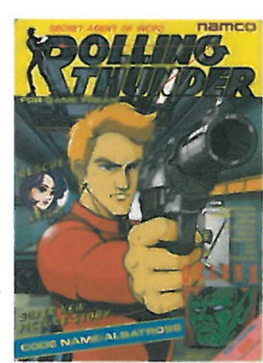
De 1983 hay que destacar el genial ***Mappy***, un divertido juego de plataformas que nos mete en la piel de un ratón que intenta recuperar los objetos robados por una banda de gatos ladrones en la guarida de éstos. En ***Mappy*** teníamos que ir de piso en piso usando trampolines y podíamos usar puertas para defendernos de los gatos.





ROLLING THUNDER

La recreativa de ***Rolling Thunder*** apareció en 1986, un juego de acción y disparos sensacional, que nos metía en la piel del agente secreto Albatros, miembro del equipo ***Rolling Thunder***. Nuestra misión era detener a la organización criminal Geldra, rescatar a la agente Leila Blitz y eliminar al líder de Geldra, llamado Maboo. Este juegazo funcionaba bajo la placa **System 86** de **Namco**.

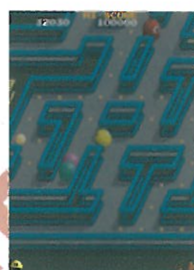






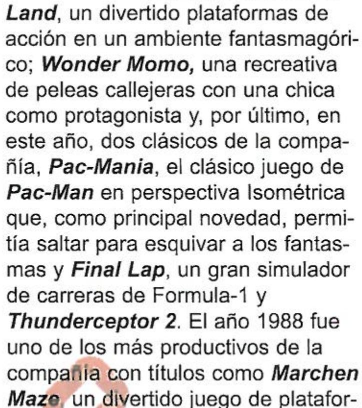
1987 -- 1989 -- 1987 -- 1989 -- 1987 -- 1989

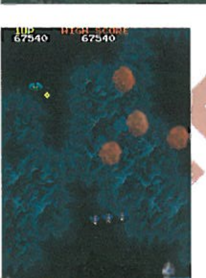




En 1987 **Namco** publicó las recreativas de ***Blazer***, un juego estilo matamarcianos en perspectiva isométrica en el que podíamos controlar un helicóptero y un tanque; ***Quester***, otra máquina estilo ***Arkanoid***; ***Shadow Land***, un divertido plataformas de acción en un ambiente fantasmagórico; ***Wonder Momo,*** una recreativa de peleas callejeras con una chica como protagonista y, por último, en este año, dos clásicos de la compañía, ***Pac-Mania***, el clásico juego de ***Pac-Man*** en perspectiva Isométrica que, como principal novedad, permitía saltar para esquivar a los fantasmas y ***Final Lap***, un gran simulador de carreras de Formula-1 y ***Thunderceptor 2***. El año 1988 fue uno de los más productivos de la compañia con títulos como ***Marchen Maze***, un divertido juego de plataformas; ***Assault***, un *arcade* de tanques con gran uso de rotaciones y scaling; ***Baraduke 2***, secuela de un clásico de la compañía; ***Beraboh Man***, en el que encarnamos a un superhéroe en un juego de acción y plataformas; ***Galaga 88***, una secuela del clásico con mejoras gráficas y jugables; ***Phelios,*** un juego de naves similar a ***Dragon Spirit***; ***Metal Hawk***, un excelente *shooter* de helicópteros; ***Mirai Ninja***, un gran *arcade* de acción, y el sensacional ***Ordyne***, que era la primera recreativa 2D que usaba el *scalling* y las rotaciones de *sprites* de una manera perfecta. También en este año, **Namco** lanzó varios juegos basados en deportes como ***Final Lap UR***, ***Face Off***, ***Winning Run***, ***World Court*** y ***World Stadium***. En 1989 el ritmo de lanzamientos siguió siendo alto. Se vieron juegos como ***Blast Off,*** muy parecido a ***Bosconian***; ***Dangerous Seed***, un *shooter* estilo clásico; ***Finest Hour***, un juego de acción y disparos; y ***Marvel Land***, un típico juego de plataformas. También vimos a ***Rompers***, un divertido plataformas; ***Dirt Fox***, un juego de coches de vista aérea; y para terminar este año... 4 arcades deportivos: ***Four Trax***, ***Winning Run Suzuka Grand Prix*** y ***World Stadium 89***.











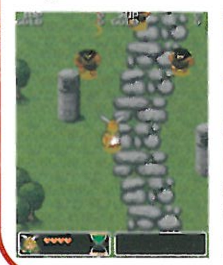






VALKYRIE NO DENSETSU

Valkyrie No Densetsu es un sensacional juego de acción que apareció en los recreativos en 1989; se podía jugar a dobles con una Valkiria o un hombrecillo verde, que luego protagonizaría el genial ***Whirlho*** de **Super Famicom**. Su adictivo desarrollo y la posibilidad de atacar con poderes mágicos lo hacía un título irresistible.

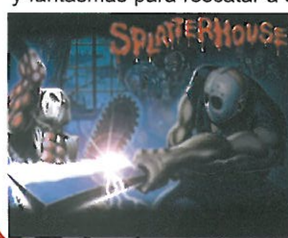




SPLATTERHOUSE

Splatterhouse (1988) es uno de los *arcades* de acción más conocidos de **Namco** y tuvo 2 continuaciones en consola para **Megadrive**. Esta recreativa nos metía en la piel de Rick, un estudiante de parapsicología que ha sido asesinado por muertos vivientes en la mansión del Oeste (Splatterhouse). Rick resucita gracias a la Máscara del Terror y tendrá que matar hordas de demonios y fantasmas para rescatar a su novia.

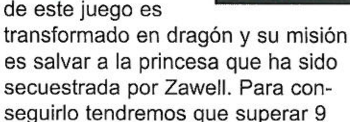






DRAGON SPIRIT





Uno de los mejores matamarcianos que programó **Namco** para recreativas es sin duda ***Dragon Spirit*** (1987). El personaje principal de este juego es transformado en dragón y su misión es salvar a la princesa que ha sido secuestrada por Zawell. Para conseguirlo tendremos que superar 9 difíciles niveles. ***Dragon Spirit*** es una maravilla gráfica para su época y un auténtico clásico en su género.

1990 -- 1992 -- 1990 -- 1992 -- 1990 -- 1992

ESPECIAL namco



Entramos en la década de los 90 y **Namco** tiene muchos *arcades* que ofrecer como ***Boxy Boy***, una sencilla y divertida recreativa de puzzles, ***Galaxian 3***, secuela del antiguo clásico pero con gráficos 3D grabados en un soporte *laserdisc (en este mismo año salió otra versión de este juego llamada **Project Dragoon**)*, ***Pistol Daimyou Bouken***, un alocado juego de acción; ***Steel Gunner***, un shooter de pistola que funcionaba sobre un espectacular mueble con dos metralletas; ***Kyuukai Douchuuki*** y ***World Stadium 90*** de baseball; ***Final Lap 2*** y el fenomenal ***Rolling Thunder 2***, la secuela del clásico juego de acción con opción de dos jugadores y un desarrollo superadictivo. Ya en 1991 la compañía nipona nos deleitó con recreativas tan divertidas como ***Cosmo Gang: The video***, que parodiaba en su desarrollo a clásicos de la compañía como ***Galaxian*** o ***Galaga***; ***Solvalou***, una versión en videoarcade 3D de ***Xevious***; y secuelas como ***Steel Gunner 2*** o ***Tank Force,*** del clásico ***Tank Battalion***. En el género deportivo aparecieron ***Super World Stadium*** y ***Winning Run 91***, el cual usaba la placa **System 21**, que permitía el uso de polígonos sin texturas. En el año 1992, aparecen más *arcades* sobre la placa **System 21**, que permite hacer juegos poligonales como el simulador de combate aéreo ***Air Combat*** o ***ShimDrive*** de coches. En 2D **Namco** lanzó varios juegos como, ***Cosmo Gang: The Puzzle***, ***Exvania***, un clon de ***Bomberman***; ***Fighter&Attacker***, un típico juego de naves de visión aérea; ***Bakuretsu Quiz Ma-q Dai Bouken,*** un *arcade* de preguntas y respuestas; ***Final Lap 3***, tercera entrega del simulador de conducción; ***Knuckle Head***, un juego al estilo ***Street Fighter 2*** que pasó sin pena ni gloria y dos juegos deportivos: ***Super World Court*** de tennis y ***Super World Stadium 92.***















STARBLADE

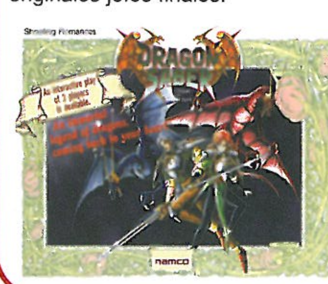
Namco fue una de las compañías que creó videoarcades, como ***Starblade*** (1991) o ***Galaxian 3*** entre otros, es decir que los gráficos no eran a tiempo real, sino grabaciones con las que podíamos interactuar. En este caso destacamos como clásico ***Starblade***, un *shooter* a lo **Star Wars** en primera persona que tenía dos misiones diferenciadas. En la primera teníamos que destruir el planeta Red Eye y en la segunda destruir la flota enemiga.





DRAGON SABER

En 1990 **Namco** lanzó la segunda entrega de ***Dragon Spirit***, que se llamó ***Dragon Saber*** y continuaba la historia del anterior. A pesar de perder el factor de originalidad, su perfecto acabado técnico y su jugabilidad lo convierten en otro clásico del género. Dos aspectos muy destacables de este arcade son su genial banda sonora y los originales jefes finales.





SUZUKA 8 HOURS

En el año 1992 ***Namco*** nos deleitó con ***Suzuka 8 Hours***, un magnífico simulador de motos, que destacaba por su espectacular mueble y su tremenda jugabilidad. El mueble en sí consistía en una réplica de una moto que se movía lateralmente. Para girar teníamos que tumbarla con nuestro cuerpo hacia un lado, con lo que nos daba la sensación de que estábamos realizando una espectacular plegada.







1993 -- 1995 -- 1993 -- 1995 -- 1993 -- 1995



En 1993 comienzan a aparecer los primeros grandes títulos en 3D con el lanzamiento de la placa ***System 22,*** pero **Namco** continúa programando juegos 2D, como lo demuestran ***Emeraldia,*** una máquina al más puro estilo ***Tetris***; ***Numan Athletics***, un divertido juego de pruebas atléticas; ***Tinkle Pit***, estilo puzzle; ***Nettou! Gekkitou! Quiztou!*** de preguntas y respuestas y los dos juegos de baseball ***Great Sluggers*** y ***Super World Stadium 93***. De conducción, basándose en *sprites* y *scaling,* salieron ***Suzuka 8 Hours 2*** y ***Final Lap R***. También de este mismo año es ***Cibersled,*** un *shooter* en primera persona, con tanques poligonales, que funcionaba sobre la placa **System 21**. Al año siguiente comienza el reinado en **Namco** de los juegos 3D con títulos como ***Ace Driver***, un fantástico simulador de Fórmula 1 y ***Ridge Racer 2***. No se olvidaron de los juegos 2D, entre los cuales hay que destacar a ***Gunbullet***, uno de los juegos más divertidos de pistolas en recreativa; ***Outfoxies***, un espectacular *arcade* de acción; ***Lucky & Wild*** y el matamarcianos ***Nebulasray***. Por último, no olvidarnos en este año del espectacular VideoArcade ***Galaxian 3: Attack of the Zolgear***, uno de los muebles más espectaculares que crea una sensación jugable inigualable (que nos lo cuenten a *Ryofu* y a mí, los buenos ratos que pasamos con ese *arcade*). En 1995, **Namco** programa las primeras recreativas sobre placa **Super System 22**, entre las cuales están ***Air Combat 22,*** el simulador de esquí ***Alpine Racer***, el soberbio juego de motos futurista ***Cybercicles*** y el no menos genial juego de todoterrenos ***Dirt Dash***. También salieron juegos bajo la placa **System 11**, como ***Tekken 2***, la esperada secuela del juego de lucha 3D más famoso de **Namco** y **Dunkmania**, un divertido juego de basket. Tampoco, para acabar este trienio, hemos de olvidarnos de la recreativa de ***Speed Racer***, basada en un popular manga; ***Mach Breakers***, secuela de ***Numan Athletics***; **Namco Classic Collection**, con versiones *arrange* de viejas glorias; ***Cyber Commando***, secuela de ***Cyber Sled*** y de ***Rave Racer***, la tercera entrega de la saga ***Ridge Racer*** que funcionaba sobre la placa **System 22**.



TIME CRISIS

Namco sorprendió a todos en 1995 con ***Time Crisis,*** que funcionaba sobre la placa ***Super System 22*** y es un revolucionario juego de disparos con pistola, que incluía la novedad de poder cubrirnos tras paredes y otros objetos pulsando un pedal. Esto dotó al juego de un dinamismo y originalidad que no tenían otros títulos del género.





RIDGE RACER

Llega la revolución a **Namco** con la nueva placa **System 22**, que permite realizar juegos poligonales con texturas a una velocidad increíble. El primer juego de esta clase es ***Ridge Racer*** (1993), todo un clásico en la compañía que destacó por su enorme jugabilidad y realización técnica. Hay una edición de lujo de ***Ridge Racer*** con coche real y pantalla de proyección gigante que vale una fortuna.





SOUL EDGE



1995, en pleno auge de **Playstation**, **Namco** aprovechó para sacar muchos de sus más importantes *arcades* bajo la placa **System 11**, para realizar sencillas conversiones a la consola de **Sony**, como en el caso de ***Soul Edge***, un juegazo de lucha 3D pero con espadas. Su tremendo apartado técnico, los carismáticos personajes y su enorme jugabilidad pronto lo alzó entre los favoritos de los jugadores.





TEKKEN



En 1994 apareció ***Tekken***, bajo la placa ***System 11*** que desarrolló **Namco** junto a **Sony**, y que no es nada más que la arquitectura interna de **PSX** en versión arcade. Gracias a su sencillo sistema de combate, con cuatro botones, uno para cada extremidad del cuerpo, la espectacularidad de los combates y sus combos lo puso en la cabeza del género, dando inicio a una saga con millones de fans.





1996 -- 1998 -- 1996 -- 1998 -- 1996 -- 1998







En 1996 **Namco** lanzó una buena cantidad de arcades de todo tipo, sobre todo simuladores con muebles muy vistosos.
Empecemos por el formato **System 11**... Para esta placa salió ***Dunkmania***, un juego de baloncesto en *3D*; ***Prime Goal EX***, la saga de fútbol que vio una nueva entrega esta vez en *3D*; ***Pocket Racers***, un juego de coches *3D*; también vimos una reversión de uno de los grandes clásicos matamarcianos: ***Xevious 3D/G***, con un cambio de look de las 2 a las *3D*. Tuvimos también la oportunidad de gozar de una especie de versión de ***Gals Panic*** pero con las chicas en *3D,* donde teníamos que ir haciendo (más bien deshaciendo) la ropa.
Para **System 22** sólo pudimos ver una secuela del simulador de F1 ***Ace Driver Victory Lap***.
Pero fue con la placa **Super System 22** con la que más nos sorprendió gracias a unos simuladores la mar de extraños a la vez que originales. De este modo vieron la luz ***Alpine Surfer***, un simulador de snowboard con tabla de snow incluida y ***Alpine Racer 2,*** del mismo estilo pero esta vez de sky. Muy parecido a estos últimos, teníamos ***Aqua Jet***, carreras de motos de agua con moto incluida para pilotar. También salía ***Tokyo Wars***, un simulador de luchas de tanques multijugador muy adictivo. Y como título de gran originalidad teníamos a ***Prop Cycle***, donde controlábamos un autogiro en forma de bicicleta en el cual teníamos que pedalear para controlar la velocidad. Ese mismo año también se publicaron un juego de puzzle llamado ***Kosodate Quiz: My Angel*** y el ***Namco Classic Collection 2***, que incluía versiones de ***Pacman***, ***Dig Dug*** y ***Rally X***.





El año 97 fue el de dos grandes secuelas: ***Tekken 3*** y ***Time Crisis 2***, las cuales no necesitan presentación. Este año tuvo dos juegos de puzzles*:* ***Star Sweep*** y ***Kosodate Quiz: My Angel 2***. Se presentaba ***Libero Grande,*** con una nueva visión del deporte rey; y otra entrega de la saga de béisbol ***Super World Stadium 97***. Volviendo a los juegos raros, **Namco** nos sorprendía con ***Armadillo Racing*** un juego de carreras de estos queridos animalitos (o no). Y para simuladores y muebles aparatosos tuvimos ***Final Furlong,*** un juego de carreras de caballos en el que hacíamos de jockey; ***Motocross GO!***, un juego basado en este deporte de motor; y ***Rapid River*** en el cual subíamos a una balsa y debíamos remar para bajar por los rápidos.En 1998 veía la luz ***Soul Calibur,*** uno de los grandes en la lucha *3D*. En este género también salía ***Fighting Leyer*** y ***Ergheiz,*** un juego de **Squaresoft** y **Dream Factory**, para el cual **Namco** prestó su placa **System 12**.
Dos juegos de conducción: ***Techno Drive*** y ***Race On!*** se unían al catálogo. Se presentaron ***Panic Park***, un juego de plataformas *3D;* y ***Derby Quiz My Dream House***, un típico juego japonés de apuestas de carreras de caballos. De este año me gustaría destacar el *shooter* ***Gunmen Wars***, pues llevaba incorporada una cámara digital para poner nuestra cara a los personajes.
Entre los títulos que repetían cada año, con una nueva entrega, se encontraban el juego de *puzzle* ***Kosodate Quiz: My Angel 3*** y ***Super World Stadium 98***.





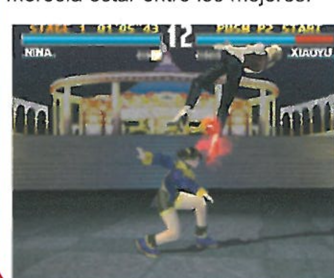






TEKKEN 3

Una de las sagas de lucha en *3D* con más influencia en el sector es ***Tekken***, cuya tercera parte, creada en 1997, fue sin uno de los reyes en las salas recreativas de medio mundo. Con unos gráficos y texturas mejorados con respecto a las anteriores entregas, y una generosa cantidad de mejoras y nuevos luchadores, **Tekken 3** se merecía estar entre los mejores.





TIME CRISIS 2

Time Crisis fue uno de los juegos que evolucionaron los *shooters* con la inclusión de un pedal para salir de nuestro escondite y disparar. Pues bien, en la segunda entrega, que vio la luz en el 98, **Namco** dio una vuelta más a la tuerca, mejorando notablemente el entorno gráfico e incluyendo un modo para dos jugadores, en el cual nos veíamos inmersos en un fuego cruzado incesante.





1999 -- 2002 -- 1999 -- 2002 -- 1999 -- 2002



Nos acercamos a la actualidad. En 1999 el falso rumor sobre el fin del mundo no afectó a **Namco**, así que pudimos disfrutar con ***Gunbarl***, la segunda entrega de ***GunBullet***. También pudimos ver ***Tekken Tag Tournament***, versión mejorada de ***Tekken 3,*** con un modo de lucha por parejas y unos gráficos muy mejorados. ***Mr.Driller*** fue un juego de puzzles simple y adictivo, tuvo un gran éxito dentro de Japón y después aparecieron numerosas conversiones para todas las consolas. Otro juego que hay que mencionar es ***Golgo 13***, basado en el manga con el mismo nombre, la máquina venía con un rifle, igual que los del arcade de ***Silent Scope***. También apareció un juego de fútbol, lo curioso de este ***World Kick*** es que además de controlar a los jugadores con unas palancas y botones, para marcar, teníamos que chutar una pelota... algo muy original.
En el año 2000 **Namco** lanzó numerosos *arcades,* aunque pocos tuvieron éxito de popularidad. Empezamos con ***Kart Duel,*** un juego de carreras donde podíamos sentir el espíritu de la conducción gracias a su mueble con un kart incorporado. ***Quest For Fame*** es un *arcade* del famoso grupo de rock ***Aerosmith***, se podía jugar a dobles, uno tocando la guitarra y el otro la percusión... aunque la verdad es que no era nada original. Un juego derivado de los ***House Of The Dead*** es ***Ninja Assault***, en este juego podremos disfrutar de la potencia de la placa *System 246*. Ahora le toca a ***Turret Tower***, un simulador de una torreta con dos ametralladoras, cuenta con una libre maniobralidad de 360º y es un proyecto conjunto de ***Dell Electronics*** y ***Namco America***. **Namco** realizó recreativas de camiones como ***Truck Kyosukoku***, juego en el que manejábamos camiones decorados, los famosos *Deko Tora* japoneses. Además, en este año salió el ***Golgo 13 (2) Kiseki no Dandou***.
Llegamos al 2001. Una fusión de dos clásicos como son el ***Ms PacMan*** y ***Galaga***, apareció en los salones en forma de una sola máquina.
Los *arcades* de coches tampoco podían faltar, dos títulos de calidad aterrizaron en *System 246*, el ***Ridge Racer V*** (arcade battle) y el ***Wangan Midnights***. En la misma placa también apareció un juego de surf con impresionantes gráficos y efectos de agua, éste se llamaba ***Samurai Surf***. Pero eso no es todo, también pudimos disfrutar de un nuevo *Shot´em* de pistolas con el atractivo nombre de ***Vampire Night***. Aunque las recreativas estrellas de este año, fueron los increíbles ***Taiko no tatsujin 1*** y ***2***, una simpática recreativa de música donde tenemos que demostrar nuestra destreza en los tradicionales tambores japoneses. ***Golgo 13 (3) Juusei no Chinkonka*** también salió en este año.
Por fin estamos en el año 2002. ***Alpiner racer 3*** es la tercera parte del, personalmente, mejor *arcade* de esquí; esta vez el juego tiene una bestial mejora de gráficos y un ambiente mucho más futurístico. Después del éxito de ***Wangan***, **Namco** lanza ***Wangan Midnights R*** mejorando la diversidad de coches y circuitos. ***Mazan Flash of The Blade*** es una recreativa muy original que lleva un sable incorporado, podremos meternos en la piel de un samurai y cortar a nuestros enemigos poligonales de la pantalla. La recreativa sorpresa fue ***Star Blade 2***, la continuación del genial Shot´em 3D (la diferencia es que esta vez navegaremos con una *System 246*). Uno de los últimos éxitos de **Namco** en Japón fue ***Dragon Cronicles***, un juego de dragones, aunque el sistema es de cartas. Y terminamos todo este fallón con más tambores japoneses: con ***Taiko no Tatsujin 3***.



SOUL CALIBUR 2

A finales del año pasado, por fin pudimos ver el esperado ***Soul Calibur 2***, la última joya de **Namco**. En esta tercera parte de la saga, gracias al motor *3D* del *System 246*, se han mejorado todas las características gráficas. Otra cosa a destacar es que también tenemos a más luchadores y otras sorpresas. Actualmente es el juego rey de la lucha *3D* con armas.





CRISIS ZONE

Con un pedal para esconderse y una ametralladora como arma, ***Crisis Zone*** (1999) nos puede parecer la tercera parte de los fantásticos ***Time Crisis***, pero la verdad es que este título fue un proyecto aparte; sin embargo, es verdad que tiene la misma jugabilidad y acción de un ***Time crisis***





TEKKEN 4

Tekken 4 finalmente salió en 2001. Supongo que este juego no necesita más comentarios, sólo con decir que fue seguramente el mejor juego de lucha en 3D de ese año, me imagino que ya os vale. Aunque también es cierto que tuvo un competidor duro, el ***Virtua Fighters 4*** de **Sega**, otro de los pesos pesados de el género de la lucha en 3D.





1984 -- 1987 -- 1984 -- 1987-- 1984 -- 1987

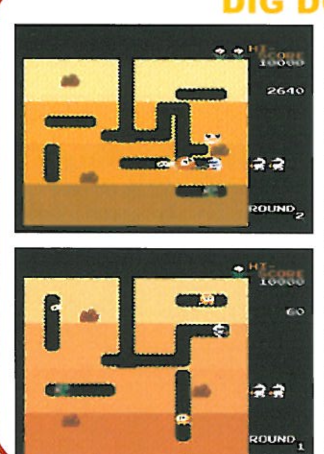


En el año 84, **Namco** comenzó a programar las primeras conversiones y juegos nuevos en un sistema doméstico, la elegida fue la **Nes**, llamada **Famicon** en Japón.
Como no podía ser de otra forma, los primeros juegos fueron ***Galaxian***, ***Mappy***, ***Pacman*** y ***Xevious***.
En ***Galaxian*** nos teníamos que ver con una flota enterita de invasores del espacio, más parecidos a parásitos que a naves espaciales; en ***Mappy*** éramos un ratón en una casa llena de gatos; por otro lado, la mascota de **Namco**, ***Pacman,*** también debutaba en la consola doméstica de **Nintendo**; y por último, el entrañable ***Xevious***, este matamarcianos clásico de perspectiva aérea vertical nos hacía pasar unos ratos increíbles.
En el 85 disfrutábamos con ***Battle City,*** en el cual teníamos que proteger nuestra base de un ejército de tanques enemigos dentro de unos laberintos.
Burger Time es uno de los juegos más raros de **Namco**, mediante unas plataformas tenemos que tirar los trozos de lechuga, lonchas de queso y carne encima del pan para crear jugosas hamburguesas; la verdad es que hoy en día se echan en falta estas ideas tan absurdas y a la vez tan divertidas.
Tower of Druaga nos ponía en manos de un caballero que tenía que recorrer un laberinto en busca de la llave que le servía para abrir la puerta que le daba acceso al siguiente laberinto.
La que se podría considerar la segunda parte de ***Galaga***, ***Galaxian***, era un calco del original pero le daba un nuevo estilo, mejorando los gráficos y la jugabilidad.
Pac Land mostraba a un ***Pacman*** más intrépido en una aventurilla llena de acción y detalles muy divertidos, además de un acabado gráfico más interesante que los juegos previos a éste.
En cuanto a ***Star Luster***, era una especie de simulador espacial, un poco rarito.
Continuando con el año 86 podíamos jugar a ***Babel No Tou,*** un juego en el cual teníamos que conducir al personajillo protagonista a la salida de las mazmorras usando todos los objetos disponibles.
La continuación de ***Dig Dug***, aunque respetaba el original, cambiaba en su desarrollo, ya que en este ***Dig Dug 2*** no estábamos en el fondo de una mina, sino en la superficie.
Mappy Land continuaba con las aventuras del ratón contra los gatos, pero esta vez en una aventura de scroll lateral.
El deporte estaba representado por ***ProYakyuu Family Stadium,*** un juego de béisbol muy divertido. Para ir acabando este año, nombrar las aventuras del *Barón Rojo* en ***Sky Kid***.
Super Chinese nos metía de lleno en unas peleas de karatekas con una perspectiva rarísima y con unos enemigos muy estilizados.
La continuación de ***Xevious*** llamada ***Super Xevious Gump no Nazo*** vino a demostrar que la fórmula todavía funcionaba a las mil maravillas.
En ***Tag Team Pro Wrestling*** teníamos que pelear por el cinturón mundial, un juego de gráficos muy simples pero muy divertido.
El último año de este repaso, el 87, vio aparecer varios títulos de la serie ***Family***, como ***Family Boxing, Family Jockey, Family Mahjong, Family Tennis***...



El *RPG* vino de la mano de ***Digital Devil Store Megami Tensei***. También en ese año encontramos ***Yikuu Yuten Debias,*** una especie de aventura arcade con toque de **RPG**. Y para finalizar este repaso a los principios de **Namco**, en la **Famicon/Nes** teníamos la conversión del manga ***Lupin The Third***, un arcade de scroll lateral donde podíamos elegir 3 personajes de la serie.

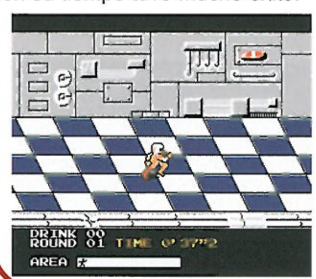
DIG DUG



Nuestro objetivo en este juego era eliminar a los monstruitos que aparecían en la mina, disponíamos de 2 armas, una que perforaba la mina en todas las direcciones y una especie de hinchador de aire que se usaba para eliminar a los enemigos; de vez en cuando, podíamos acabar con los malosos cuando al perforar la mina se les caía un pedroso en la cabeza. A modo de conclusión... gráficos muy simples pero muy divertido.

METRO CROSS

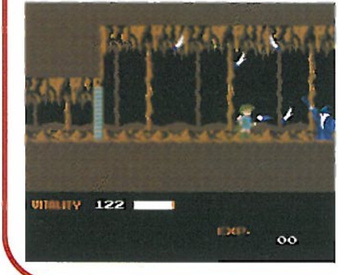
Otro gran clásico de **Namco** es este juego de patinadores en el metro, nuestro objetivo es llegar al final de la pantalla en un scroll horizontal intentando no chocar con las latas y demás obstáculos que nos encontramos en el camino. El problema de este juego es que las fases son muy parecidas entre sí, aunque al igual que en ***Dig Dug*** la diversión es lo que prima y en su tiempo tuvo mucho éxito.





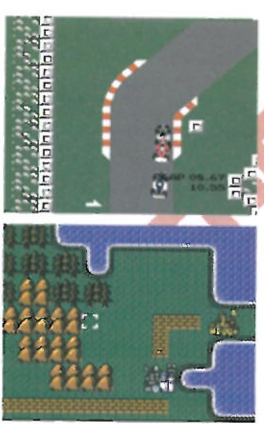
DRAGON BUSTER

Dragon Buster nos metía en una historia de caballeros y monstruos del averno, gráficamente este título destacaba de los otros juegos de **Namco** para **Nes**, ya que tenía un gran nivel visual.
Sobre un mapa donde aparecían diferentes estancias, castillos, pueblos, iglesias... nuestro personaje tenía que llegar a su destino. Los enemigos que nos querían liquidar eran dragones, magos, serpientes y esqueletos gigantes.





1988 -- 1989 -- 1988 -- 1989 -- 1988 -- 1989

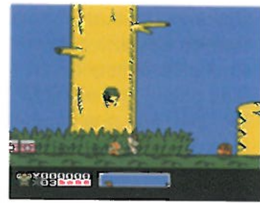








El año 88 fue el elegido para continuar con las sagas ***Family,*** y **Namco** nos presentaba ***Family Cirtuit,*** un juego de coches basado en la Fórmula 1 con perspectiva aérea y muy adictivo. Del juego ***Family Mahjong 2 Shangai Heno Michi*** hay poco que comentar.
También debemos mencionar una aventura con tintes de *RPG*, ***Erika to Satoru no Yume Bouken,*** y una aventura medieval llamada ***King of Kings***; esta última, requería un dominio depurado de la estrategia.
Namco probó suerte con un juego de golf llamado ***Namco Classics,*** que fue uno de los mejores de su época y género; ***Pro Yakyuu Family Stadium 88*** volvía a deleitarnos con los partidos de béisbol más populares del país asiático (hay que decir que gráficamente no era muy diferente de la versión anterior).
En este mismo año, **Namco** programó para la **PC-Engine;** de los juegos que se hicieron para ésta cabe destacar ***Dragon Spirit***, conversión de la recreativa del mismo nombre.
También ***Galaga*** aparecería para este sistema, así como unos cuantos juegos deportivos... uno de tenis llamado ***Pro Tennis World Tour*** y uno de béisbol de la serie ***Pro Yakyuu World Stadium***.
En 1989 llegaría para **Nes *Devil Man***, un *arcade* de lucha en el cual deambulábamos por la ciudad intentando eliminar macarras; por otro lado, ***Dragon Buster 2*** nos daba un toque de *RPG*; y en cuanto al sello ***Family***, destacamos ***Family Pimball,*** el cual recreaba mesas basadas en juegos de **Namco** como ***Pac Man*** y ***Famista 90*** (el mismo juego de ***Pro Yakyuu*** pero con otro nombre).
Mappy volvía a la **Nes,** pero esta vez eran sus hijos... ***Mappy Kids*** seguía la especial guerra entre ratones y gatos. Los puzzles venían de la mano de ***Quinty,*** y un divertidísimo ***Rolling Thunder*** nos hacía gozar de lo lindo. ***Splatterhouse,*** con el sobrenombre de ***Wanparu Graffiti,*** protagonizado por un *Jason de Viernes 13* cabezón, desprendía jugabilidad a raudales y hoy en día es una de las sagas más recordadas (actualmente hay rumores de una nueva parte).
Para la **Famicon Disc** también se editó ***Splatterhouse*** y un nuevo juego de béisbol, ***Pro Yakyuu Famili Stadium 89***.
Pc-Engine recibió ***Wondermomo***, en el que manejábamos a una chica que repartía mamporros en un juego de acción lateral al estilo del ***Kung Fu Master*** de **Irem**; ***Pac Land*** (sobran los comentarios); ***Ordyne*** y ***Final Lap Twin,*** una versión en exclusiva para esta consola.







FINAL LAP

Final Lap (1988) para **Famicom**, fue un juego de carreras basado en la Fórmula 1, el cual nos daba la posibilidad de jugar solo o contra un amigo. Lo mejor era el modo *Tournament,* en el que se podían elegir desde 4 jugadores hasta 8 y teníamos disponibles 18 nacionalidades. Aunque como es lógico, las carreras no eran todos contra todos, sino una competición tipo *Champions League* por emparejamientos. Además, se podían potenciar varios elementos del Fórmula 1 (como el motor las ruedas o el turbo). En definitiva, un juego muy adictivo.

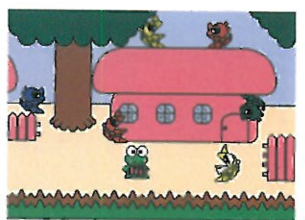




WAGYAN LAND

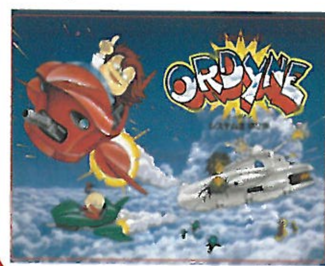
La primera aparición de Wagyan, el simpático dinosaurio verde de **Namco**, fue en ***Wagyan Land*** (1989). Se trataba de un colorido plataformas (dentro de las limitaciones de la **NES**, claro está) de una dificultad extrema, pues no podíamos matar a los enemigos. Las batallas con los jefes eran muy peculiares, pues ponían a prueba nuestra memoria para poder derrotarles.





ORDYNE

Ordyne (1989) para **PC Engine**, fue un *shooter* que se desmarcaba del resto gracias su originalidad. Una conversión que perdía bastante frente al arcade (colorido y rotaciones) pero que conservaba todo su encanto original.





1990 -- 1991 -- 1990 -- 1991 -- 1990 -- 1991

Nos encontramos en el año 90 y **Namco** empezó a dejar de lado la **NES** para concentrarse en consolas más potentes y en algunas portátiles. Este año nos dejó otra parte más de ***Famista***, ***Battle Fleet*** el típico juego de barcos de guerra por casillas.

Namco recicló los juegos ***Dig Dug, Dig Dug 2, Galaga, Galaxian, Pac Man*** y ***Xevious*** para la **Famicon Disc**.

También programó unos cuantos títulos para **PC-Engine** como ***Barunba*** (shooter de submarinos), ***Chousetsu Rijan Bravoman*** (juego de acción lateral, en el que nuestro protagonista alargaba las extremidades para acabar con los enemigos), ***Final Blaster*** (un *shooter* vertical), ***Genpei Toumaden*** (conversión del arcade de mismo nombre) , ***Splaterhouse, Valkyrie no Densetsu*** y, cómo no, ***Xevious: Fadoratu Densetsu.***

Game Boy recibió una versión del inagotable juego de béisbol ***Famista*** y el juego de carreras de caballo ***World Jockey***.

Los primeros juegos de **Namco** para **Megadrive** fueron ***Burning Force***, que mezclaba conducción y disparos

















a bordo de una moto futurista; ***Dangerous Seed***, el clásico *shooter* que no podía faltar; ***Mega Panel,*** un puzzle al estilo ***Tetris*** y ***Phelios***, del que os hablamos más abajo.

En el año 91, la **NES** no tuvo muchos juegos de impacto, los RPGs ***Jubei Quest*** y ***Digital Devil Monogatari: Megami Tensei-2*** destacaban de entre los que lanzaron, ya que los otros lanzamientos eran otro ***Famista***: ***Famista 92*** y ***Namco Mahjong 3***.

La portátil de **Sega** se benefició de ***Galaga 91, Gear Stadium, Mappy*** (menudo clásico), ***Pac Man*** (y éste no digamos) **y *Wagyan Land*** (adaptación del de **NES**).

Megadrive contó con ***Fushigi No Umi No Nadia,*** RPG basado en el famoso anime de **Gainax**; ***Kyuuukai Douchuuki, Marvel Land***, adaptación del arcade y muy buen juego de plataformas; ***Mega Trax, Wrestleball*** y el adictivo ***Rolling Thunder 2.***

Dragon Saber (del que ya os hemos hablado en este especial), ***Oboccha Makun*** (un juego de acción plataformero protagonizado por el "hombre castaña"), ***Pro Yakyuu World Stadium 91*** (baseball), ***World Circuit*** (conducción) y ***World Jockey*** (caballos) también se editaron en **PC Engine**, la gran consola de **NEC**.

Para **Super Famicon** sólo nos encontramos con un título: ***Super Wagyan Island***, otro episodio más dentro de la saga ***Wagyan***.

ROLLING THUNDER 2



Mega Drive pudo contar en 1991 con una maravilla llamada ***Rolling Thunder 2***. Si ya la primera parte era buena, en ésta podíamos elegir hasta dos personajes, Albatros y su compañera Leila. Esta continuación nos mostraba unos gráficos de lugares muy paradisíacos y mantenía el mismo concepto que el anterior, es decir, 2 niveles de altura, las clásicas puertas para recargar balas y cambiar por la ametralladora, y una buena colección de secuaces deseando encontrarse con nosotros. Lo mejor de todo era su genial modo de dos jugadores simultáneos. Uno de los mejores juegos de **Namco** y de arcades-consola en general.





PHELIOS

Phelios (1990) fue una conversión para **Mega Drive** del arcade original. Este matarcianos de scroll vertical y perspectiva aérea fue uno de los mejores títulos que **Namco** programó en esta época para **Megadrive.** Gráficamente no era nada del otro mundo (y menos comparado con la recreativa), pero su adicción era elevadísima. A lomos de nuestro Pegaso había que sobrevolar un reino maldito para destruir a los dragones, caballeros negros, esqueletos y demás fauna que nos querían hacer pupa.







1992 -- 1993 -- 1992 -- 1993 -- 1992 -- 1993

El año 92 no dejó demasiados títulos destacables. Comenzando por la **NES**, en la 8 bits de **Nintendo** aterrizaron ***Dream Master***, ***Famista 93***, ***Namco Classic 2***, ***Sangokushi 2: Nakahara No Hasha***, ***Top Striker*** y ***Wagyan Land 3***.



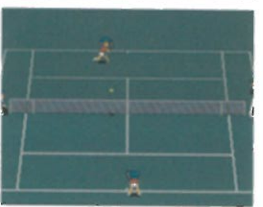
Namco daba sus últimos coletazos en **PC Engine** con ***Chibi Maruko Chan*** (juego de preguntas protagonizado por Maruko, un personaje clásico de **Namco** en Japón); ***Tower of Druaga*** nos ofrecía un remake del original; y ***Genpei Toumaden: Kannoni*** era un arcade de scroll lateral basado en la mitología japonesa.

Lo mismo sucedía con **Game Gear**, con ***Pocket Jansou*** (Mahjong) se despedía de esta portátil. **Mega Drive** sólo tuvo dos títulos: ***Chibi Maruko-Chan: Waku Waku Shopping*** y el genial ***SplatterHouse 2***, en el que Rick se volvía a colocar su máscara para rescatar a Jennifer.

No pudimos ver grandes títulos en **Game Boy**. ***Battle Space*** (estrategia), ***Famista 2***, y ***Vitamina Oukoku Monogatari*** fueron los más destacados.

Entrando en **SNES**, ***Blazing Skies*** fue un intento de copia de ***PilotWings***, aunque sin demasiado acierto. ***Cosmo Gang The Video*** era la conversión del divertido arcade de marcianitos, al estilo ***Space Invaders***. La saga de baseball ***Famista*** se iniciaba en la 16bits con ***Super Famista***.





Comenzando el año 93 por **Game Boy**, cuatro fueron los juegos que recibió este soporte: ***Family Jockey 2*** (caballos), ***Famista 3***, ***Kattobi Road*** (carreras), y ***MosterMaker: Barcode Saga*** (utilizando códigos de barras).

En **SNES** vimos la segunda entrega de ***Super Wagyan Island***, protagonizada por el dragoncillo / dinosaurio más famoso de **Namco**.

Cosmo Gang The Puzzle nos acercaba a casa el arcade de puzzles de su mismo nombre.

Deportivos teníamos a ***Super Family Tennis*** (precursor de ***Smash Court***), ***Super Famista 2***, ***Suzuka 8 Hours*** (motos, con un mareante chip DSP), ***Prime Goal*** (fútbol) y ***Namco Open*** (Golf).

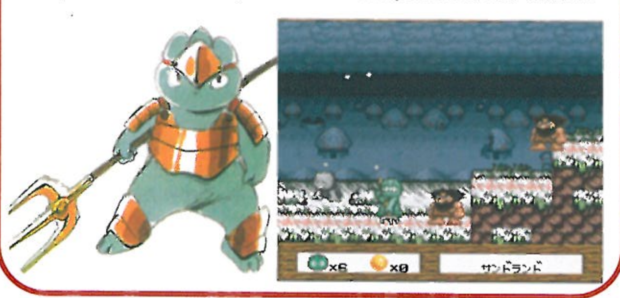
Ball Jacks de **Mega Drive** nos mostraba un peculiar duelo con bolas entre dos cangrejos.

La oveja negra del año fue ***Weapon Lord*** para **SNES** y ***MD***, un intento de **Namco América** de crear un *fighting game*.

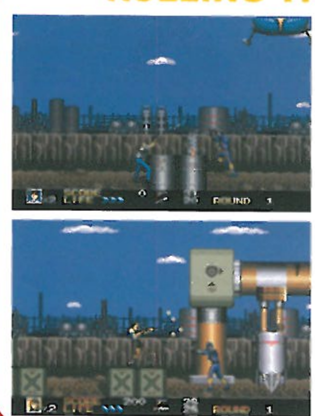
Para concluir, el último juego de **Namco** para **NES**: ***Famista 94***.

SANDRA NO DAIBOUKEN

Sandra No Daibouken: Valkyrie To No Deai, más conocido como "***Whirlo***" en Europa, tiene el honor de ser uno de los títulos más difíciles del catálogo de **SNES**. Considerado como la continuación de ***Valkyrie no Densetsu***, en esta ocasión manejábamos a Sandra, el verdoso compañero de la Valkiria.



ROLLING THUNDER 3



Rolling Thunder 3 para **Mega Drive**, seguía la estela de sus antecesores. En esta ocasión se eliminó el modo de dos jugadores para ofrecernos a cambio más armas y más movimientos para nuestro personaje. Jay y Ellen tomaban el relevo de Albatros y Leila, los cuales aún están resolviendo la misión de la segunda aventura (introducid el password GREED para jugar con Ellen).

YU YU HAKUSHO

A finales del 93 llegaba a las tiendas niponas la primera de las cuatro entregas para **SNES** basadas en el manga de ***Yu Yu Hakusho***. El juego era una interesante mezcla de lucha y estrategia, nunca vista hasta entonces. Además de ser tremendamente adictivo, contaba con un magistral modo historia.





SPLATTER HOUSE 3

Splatter House 3 era la guinda final que en 1993 cerró la gran trilogía de **Namco**. En esta ocasión se añadía la profundidad al escenario, convirtiendo así al juego en un *beat em up* en toda regla. La posibilidad de elegir constantemente el camino alargaba mucho la vida de este título de **Mega Drive**.





1994 -- 1996 -- 1994 -- 1996 -- 1994 -- 1996







Lo más reseñable de ***Super Famicom*** para 1994 fueron las dos entregas de ***Yu Yu Hakusho***: la segunda y ***Tokubetsuhen***, ambas con una jugabilidad fuera de serie. Tampoco podemos olvidar a ***Wagyan Paradise***, el simpático plataformas protagonizado por aquel dragoncillo tan popular de la época.
El género deportivo estuvo representado por ***Prime Goal 2*** (fútbol), ***Super Famista 3*** (baseball) y ***Super Family Circuit*** (F-1).
El genial juego de conducción ***Ridge Racer*** supuso una revolución en la recién estrenada **PlayStation**. Acostumbrados en consola a los juegos 2D, no podíamos dar crédito a nuestros ojos al ver un juego 3D y una conversión tan buena de la potente placa **System 22.**
El único título en este año para **Game Boy** fue ***Park Panic***.
Llegamos a 1995. En **Super Nes** pudimos disfrutar del genial ***Yu Yu Hakusho Final***, espectacular juego de lucha inspirado en la última parte del manga, que nos ofrecía una jugabilidad y posibilidades asombrosas.
La tercera entrega de ***Prime Goal***, la cuarta de ***Super Famista*** y un mediocre ***Pac in Time*** fueron los otros títulos para esta consola.
Comenzaban a llegar los buenos títulos para **PSX**. Para empezar, pudimos ver la conversión de ***Cybersled***, un juego normalito, similar a ***Virtual On***. El primero de los ***Namco Museum*** (recopilatorios de antiguos arcades con algunos extras) veía la luz, destacando ***PacMan*** y ***Galaxian*** como juegos estrella.
Ridge Racer Revolution venía a ser un remake del original, añadiendo más coches y cambiando circuitos.
Otros juegos fueron ***Prime Goal EX*** y las conversiones de ***Starblade Alpha*** y ***Tekken.***
No nos olvidemos de mencionar las conversiones de ***Galaga*** y ***Galaxian*** para **Game Boy.**

En el 96 **Namco** se volcó en el desarrollo de títulos para **PlayStation**. ***Galaxian 3*** tuvo una perfecta conversión de los dos arcades, respetando la opción de 4 jugadores simultáneos. Durante este año, fueron tres los ***Namco Museum*** que vieron la luz, a destacar el volumen 2 y 3, con joyas como ***Xevious***, ***Super PacMan***, ***The Tower of Druaga*** y ***Galaxian***.
Rage Racer, que supuso un salto cuantitativo en gráficos y opciones respecto a sus predecesores. En ***Smash Court*** encontrábamos un súper adictivo juego de tenis, con una jugabilidad de las que hacen historia.





Tekken 2 era un calco de la versión arcade, pero a ésta la superaba gracias al aumento de personajes y a su nueva secuencia de introducción.
La estrella del 96 para **PSX** fue sin duda ***Soul Edge*** (***Soul Blade***). Superando al arcade en todo y añadiendo más modos de juego, más personajes, banda sonora renovada y una de las intros *CG* más impactantes.
Para **Game Boy** programaron los ***Namco Gallery 1*** y ***2***, que incluían maravillas de la talla de ***Galaga***, y en **Super Famicom** un único título: ***Super Famista 5***.

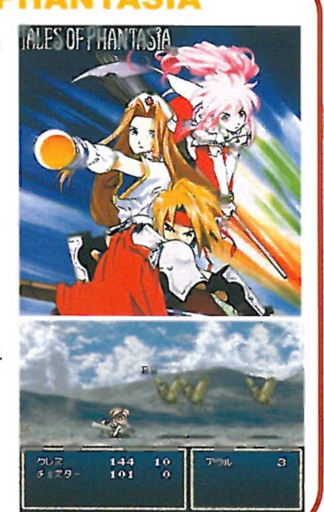
METAL MARINES





En ***Metal Marines*** (1994) encontrábamos un soberbio juego de estrategia futurista, en el que debíamos defender nuestro territorio mientras conquistamos las bases del enemigo gracias a nuestros mechas (robots). La principal baza de este juego de **SNES** era su tremenda adicción, que aún hoy en día supera a la de la mayoría de juegos de este género.

TALES OF PHANTASIA



¿Qué podemos decir de esta obra maestra que es ***Tales of Phantasia***? Podríamos hablar de sus majestuosos gráficos; de su banda sonora, una de las mejores de todo el catálogo de **SNES**; o de su perfecta jugabilidad y trama. Pero lo que merece ser destacado de este RPG es el hecho de ser el primer cartucho de **SNES** que alcanzó la cifra de 48 Megas. También fue el primero que tuvo una intro cantada y decenas de voces en los combates.
El juego data de 1995.

ACE COMBAT

Aunque parecía un juego totalmente nuevo, debido a sus gráficos y opciones, ***Ace Combat*** (***Air Combat***) fue un grandioso remake del arcade de 1992. Además de la mejora de gráficos propiamente dicha, se incluyeron más aviones y un modo VS de dos jugadores. Vio la luz en **PSX** en el año 95, y fue el pionero de la gran saga de simuladores de vuelo de **Namco**.





PlayStation volvió a ser la gran triunfadora en 1997, con un gran elenco de juegos programados por **Namco** como ***Ace Combat 2***, la continuación del gran juego de combates aéreos de la compañía nipona, con nuevos escenarios y mucha más adicción. Apareció la continuación de ***Tales of Phantasia***, el grandioso ***Tales of Destiny***, que sin llegar a superar el éxito cosechado por el juego de **SNES**, sentó las bases que seguiría una saga, que a partir de ese momento podríamos disfrutar en inglés. Pudimos jugar a la conversión de ***Time Crisis***, uno de los juegos de disparos que más han marcado a la **PSX**, lanzando **Namco** al mercado su cotizada pistola **Gun Con**. Otros juegos para **PSX** fueron ***Xevious 3D/G+***, el ***Namco Museum 5*** y ***Kosmodate Quiz: My Angel***.
Ese mismo año pudimos disfrutar de ***Famista 64*** para la **N64** y del ***Namco Gallery vol. 3*** para la pequeña de **Nintendo**.







GUNBULLET

GunBullet (***Point Blank*** en Occidente) apareció como conversión de la divertidísima recreativa de **Namco** en 1997. Sin ser el común juego de disparos en el cual eres un héroe capaz de acabar con complicadas bandas terroristas, tienes que superar pruebas y más pruebas de habilidad, que si se juegan a dos jugadores pueden llegar a ser el colmo de la diversión.





KLONOA

Klonoa: Door to Phantomile, aparecido en 1997, contó con unos de los mejores *CG's* que se programaban por aquella época. Pero no sólo eso, sino que fue de los primeros juegos que mezclaban un desarrollo bidimensional con gráficos *3D*.





SuperFamicom volvió a recibir un juego por parte de **Namco**, ya entrado 1998, llamado ***Super Family Gerende***. **PSX** fue otra vez la gran triunfadora, con la aparición de ***Gunbarl***, la segunda parte del divertido ***Point Blank***, ***Libero Grande***, un simulador de fútbol caracterizado por llevar a un único jugador; aparecieron los dos primeros volúmenes de los ***Namco Anthology***, y el que fue un auténtico pelotazo fue ***Ridge Racer Type 4***: la confirmación de la que es, posiblemente, la mejor saga de carreras *arcade* nos llegó con impresionantes cambios dando más aventura al juego y presentando a Reiko Nagase, una ídolo virtual que daba la salida en las carreras. Pudimos disfrutar de ***Smash Court 2*** y ***World Stadium 2***, pero el que realmente marcó fue ***Tekken 3***. Ya comentado en la sección arcade, esta conversión dio muchas horas de juego a los fanáticos de la lucha tridimensional. Como colofón, **PSX** recibió un remake de ***Tales of Phantasia*** que desgraciadamente nunca vio la luz fuera de Japón.
En 1999, **PSX** recibió la tercera entrega de ***Ace Combat***, apodada ***Electrosphere***, con un sorprendente guión y una aventura que desgraciadamente e inexplicablemente nunca llegó en la versión traducida. Se programó el *Action-RPG* ***Dragon Valor***, un curioso experimento de **Namco** que llegó traducido a nuestro país, que gustó a mucha gente por su temática draconiana, su aspecto medieval y la potente música que llevaba. Aparecieron los imposibles de entender fuera de Japón ***Koikute Quiz Motto: My Angel*** y ***Nainai No Kiyotantei***, además de los juegos de recreativas de palanca ***Parlor! Pro 7*** y ***Parlor! Pro 8***. ***Star Ixiom*** y ***World Stadium 3*** fueron el resto de juegos aparecidos para **PSX**.
Nintendo 64 se tuvo que conformar con el ***Namco Museum 64*** y **Game Boy Color** con ***Pacman*** y ***Ms Pacman***.









SOUL CALIBUR

Si hay un juego de lucha que hizo vender **Dreamcast** de manera descomunal, ese fue ***Soul Calibur***. Una auténtica revolución en el mundo de la lucha, demostró la potencia de la máquina de **Sega** y cómo se han de programar los grandes juegos. Aunque era conversión de la máquina original, mejoraba el producto técnicamente hasta límites desorbitados, quedándonos uno de los mejores juegos de la extinta máquina de **Sega**.





2000 -- 2002 -- 2000 -- 2002 -- 2000 -- 2002





En el año 2000, **PlayStation** dejaba de ser la consola estrella de **Namco** abriéndose a los 128 bits, aunque siguió siendo la que recibió el mayor número de juegos. Apareció ***Gunbalina***, la tercera parte de la saga ***Point Blank*** repitiendo esquema para gracia de los fanáticos de los disparos. Un RPG estratégico llamado ***Khamrai*** y ***Ghoul Panic*** fueron dos de los lanzamientos menos conocidos fuera de Japón, por lo menos no lo eran tanto como la segunda parte de ***Libero Grande***, ***Mr Driller*** o ***Ms Pacman Madness***. Siguiendo con las secuelas, **Namco** lanzó ***Smash Court 3***, otro juego de su saga de *pachinkos* de nombre ***Parlor! Pro Collection*** y ***World Stadium 4***. También vio la luz el poco agraciado en nuestro país ***Rescue Shot Bubido***.

PlayStation 2 se llevó grandes pelotazos, como ***Ridge Racer V***, que revitalizaba la saga de manera más acentuada con una espectacular dosis de adrenalina al volante o ***Moto GP***, la conversión del impresionante arcade de motociclismo de la multinacional nipona. ***Seven: Molmorth no Kiheitai*** ya no era tan impresionante...

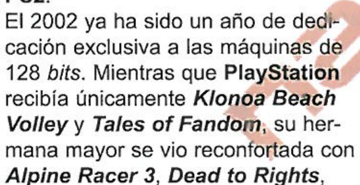
En **Dreamcast** sólo pudimos "disfrutar" de lanzamientos menores como ***Mr Driller***, ***Ms Pacman Maze Madness*** (que también salió para **N64**, único juego de **Namco** para la máquina de **Nintendo** ese año) y ***Namco Museum***.

Game Boy Color se llevó al agua su conversión de ***Mr Driller***, ***Some Com Dungeon: Druaga*** y ***Tales of Phantasia Nakariri Dragon***, un *gaiden* del conocido *RPG*.

En el 2000 **Namco** ya se lanzó de pleno hacia el mercado de **Game Boy Advance**, con dos títulos impresionantes como son ***Tekken Advance*** y ***Klonoa: Empire of Dreams***, dos versiones nuevas de dos de las grandes sagas de **Namco**. También aparecieron los ya clásicos en todas las máquinas ***Namco Museum***, ***Pacman Collection*** y la segunda entrega de ***Mr Driller***. Su hermana pequeña, la **GBC**, sólo obtuvo el normalito ***Pocket King***, y la portátil de **Bandai**, **WonderSwan** se tuvo que conformar con su adaptación de ***Mr Driller***.

PlayStation sólo recibió ***Heiwa Parlor***, ***Volfoss*** y ***World Stadium 5***, mientras **PS2** cogía fuerzas con juegazos como ***Ace Combat 4: Trueno de Acero***, continuación de la archiconocida saga. ***Klonoa 2: Lunatea's Evil*** tenía unos asombrosos gráficos en *cell shading*; y ***Time Crisis 2*** y ***Vampire Night*** daban vida a la recién nacida **Gun Con 2**. Como colofón final, el ya típico ***Namco Museum*** apareció para **PS2**.





El 2002 ya ha sido un año de dedicación exclusiva a las máquinas de 128 *bits*. Mientras que **PlayStation** recibía únicamente ***Klonoa Beach Volley*** y ***Tales of Fandom***, su hermana mayor se vio reconfortada con ***Alpine Racer 3***, ***Dead to Rights***, ***Ninja Assault***, ***Pacman Fever***, ***Pacman World 2***, ***Smash Court Pro Tennis***, ***Ninja Assault***, ***Netsu Chu! Pro Yakyuu***, ***Taiko no Tatsujin*** y ***Gunbari Collection***, la edición que recogía los ***Point Blank*** de **PSX** y en la que se añadía el primer ***Time Crisis***. Pero no sólo eso, sino también dos magníficos *RPG's* de los que hablo un poquito más adelante...

X-BOX se conformó con ***Dead to Rights***, ***Namco Museum***, ***Pacman World 2*** y ***Smashing Drive***, una colección de juegos similar a la que consiguió **GameCube**, con ***Mr Driller Drill Land***, ***Namco Museum***, ***Pacman World 2***, ***Pacman Fever***, ***Dead to Rights*** y ***Smashing Drive***, demostrando cómo cada vez el modelo multiplataforma cobra más fuerza.

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Tekken Tag Tournament (2000) no fue una nueva entrega de la saga, sino que, basado en la recreativa del mismo nombre, era la posibilidad de luchar en equipos dentro de un juego similar a ***Tekken 3***. Aún así, la versión para **PS2** estaba mucho más lograda técnicamente que la recreativa, y fue uno de los primeros juegos en aparecer para **PS2**.







XENOSAGA





Xenosaga (2002), el juego para el que no hay palabras, el *RPG* que se desmarca de todos los aparecidos en **PS2**... sin duda, el juego definitivo en **PlayStation 2** para los amantes de los *RPG* de verdad. Programado por los creadores de ***Xenogears***, cuenta con una de las más grandes historias, tal que hará que te emociones como nunca antes con cualquier otro *RPG*. Ya no podemos esperar ni un minuto más para poder disfrutar de una versión PAL...



TALES OF DESTINY 2

Tales of Destiny 2 (2002) no es una nueva entrega dentro de la saga de **Namco**, sino que continúa los hechos que sucedieron en ***TOD***, creando una saga dentro de la saga, la cual no será continuada por este título.





CURIOSIDADES

El nombre original de **Namco** era **Namcot**, pero después **Namcot** pasó a ser una división interna que haría los juegos para **MSX** y para las consolas de 8 y 16 bits.



El nacimiento de ***Pac-Man,*** la mascota de **Namco,** es realmente peculiar, ya que la inspiración le vino a su creador ***Toru Iwatani***, al observar una base de pizza a la que le faltaba una porción.

Los cuatro fantasmas enemigos de ***Pac-Man***, tienen sus propias características. Cada uno tiene un color, apodo y personalidad. El fantasma rosa es Speedy, se apoda "Pinky" y es el más rápido. El rojo es Shadow, se apoda "Blinky" y siempre está detrás de ti, como si fuera una sombra. El Azul Claro es Bashful, apodado "Inky", es muy miedoso y suele correr al verte. Por último el de color naranja es Pokey, apodado "Clide", es muy persistente pero lento.

Pac-Man ha tenido infinidad de clónicos, muchos de la propia **Namco**, como ***Ms.Pac-Man***, en el que simplemente cambiaba el gráfico del protagonista.

En el juego "***Pac-Man World: 20th Anniversary***", que se lanzó en **PSX** en 1999, el personaje enemigo es Toc-Man (un ***Pac-Man*** robótico), que curiosamente, al leer su nombre al revés, veremos que aparece la palabra **Namcot**, el nombre original de la compañía.

Pac-Man tuvo su propia serie de dibujos animados en los años 80.

Otro dato curioso es que en dicha serie, los amigos y familia de ***Pac-man*** poseen los nombres de personajes clásicos de la compañía. Así nos encontraremos con Pokka (de ***Dig Dug***), el perro Chomp-Chomp (de ***Pac-Land***), el profesor Pac (de ***Profesor Pac-Man***) Baby Pac (de ***Baby Pac-Man*** y ***Pac-Land***), Jr Pac (de ***Jr.Pac-Man*** y ***Pac-Land***) y Ms.Pac-Man (de ***Ms.Pac-Man*** y ***Pac-Land***).



En ***Ridge Racer*** siempre han aparecido guiños a viejas glorias de la compañía, como ***Galaxian, Pac-Man*** o ***Tower of Druaga***. Además en ***RR4*** aparecía un coche especial con forma de ***Pac-Man*** y en ***RR5*** podíamos jugar con la mascota de la compañía al volante de un pequeño coche, y todo ello acompañado por música remezclada del tema original de ***Pac-Man***.

El protagonista de ***Tower of Druaga***, el Príncipe Gilgamesh está basado en el rey Gilgamesh, un personaje que supuestamente existió hace 2600 años antes de Cristo, en el antiguo reino de Sumeria. El escudo de Gilgamesh (que llevaba una línea roja) y la vara azul de cristal, aparecieron como armas alternativas de Sophitia en ***Soul Edge***.

Los **Namco museum** de ***PSX*** eran 6 volúmenes con clásicos de la compañía, que como portada tenían una letra de la palabra **Namco**, el sexto se llamó ***Namco Museum Encore*** y la portada era la R de registrado.

Las banderitas de ***Galaxian*** se referían a la Galaxip, que es el nombre de la nave, esta banderita aparece en multitud de juegos de la compañía.

En los primeros juegos de **Namco** para **PSX**, podíamos echar una partida durante la carga a clásicos de la compañía como ***Galaxian.*** Si lograbas completar el minijuego podías conseguir, por ejemplo, todos los coches básicos de ***Ridge Racer***.

El personaje protagonista de ***Splatterhouse*** nos recuerda a Jason de Viernes 13, pero en realidad es un estudiante que lucha por su vida. La máscara del infierno que lleva es en realidad una máscara Azteca usada para sacrificios, como la del manga "Jo Jo's Bizarre Adventures". También se supone que la mansión es del Dr Herbert West, el mismo que el de la novela "Reanimator", de *H.P.Lovecraft*.

Actualmente se considera a ***Klonoa*** como la nueva mascota de **Namco**, personaje que en su gorra luce un dibujo de ***Pac-Man***.

De la recreativa de ***Soul Edge*** aparecieron dos versiones, la primera en 1995 y la segunda un año más tarde. Las diferencias eran que en la segunda podíamos coger más personajes. En ***Tekken 2*** pasó algo similar, con una versión A y B, cosa que se repitió en alguna ocasión más.



Namco, a pesar de no tener una consola propia, ha sacado al mercado interesantes periféricos, sobretodo en **PSX**, donde destacan la pistola *G-Con 45* para **PlaysStation** y *G-Con 2* **PlayStation 2**. No nos podemos olvidar del mando especial para conducción *Jog-Con*, que fue lanzado conjuntamente a ***Ridge Racer 4***.

STAFF DEL ESPECIAL

Burnside Páginas 61 - 62	**Ryofu** Página 55
Evil Ryu Páginas 46 - 47, 49 - 53, 63	**Sir Arthur** Páginas 56 - 58
Orikom Página 48	**Zer0Sith** Página 54
Real Yagami Páginas 59 - 60	***Coordinado por*:** ***Evil Ryu*** y ***Real Yagami***

TODO PARA TU MOVIL!!!

Si quieres algún **logo** envía la palabra **logo3** al **5077**

Si quieres algún **tono** envía la palabra **tono3** al **5077**

TONOS



LOGOS

Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Coyote Dax . Johnny Boy	rjohnnyb
Fangoria . No se que me das	rnosequemeda
Friends	rfriends
Gorillaz . Clint Eastwood	clinte
Jenifer Lopez . Play	play
La oreja de Van Ghog . Mariposa	rmaripo
Melon Diesel . En el anden	renelanden
Operacion triunfo . mi musica es tu voz	rmimusicaest
Aerosmith . walk this way	rww
Anastacia . paid my dues	paidmy
Beatles . yesterday	ryesterda
Big brother . siste mann ut	rsiste
Robbie Williams . Eternity	reternity
Presuntos Implicados . Mi unica razon	rmiunicarazo
Zucchero . Baila	rbaila
Travis . Sing	sing
Bob Marley . Small axe	rsmallax
Cafe Quijano . La taberna del buda	rlatabernade
Destinys Child . Survivor	surviv
Anastacia*Cowboys and kises	cowboys
Antonio Orosco*Te esperare	rteesperare
Beach Boys* California girls	rcali1
Celine Dion*A new day has come	ranewday
Enrique Iglesias * Hero	rhero
Enya * Only time remix	ronly time
Carlos Baute . Dame de eso	rdamedeeso
Juanes*Nada	rnada
La cabra Mec.*La lista de la compra	rlalistadela
La oreja de Van Ghog*Mariposa	rmaripo
Lenny Kravitz * Dig in	digin
Miguel Rios*Insurrección	rinsurreccio

Al utilizar los servicios al 5077 entras en una base de datos expuesta a envío de promociones o información. Si no deseas recibir dichos sms, envía un e.mail con tu número de móvil a serviciobajas bigbot.com

CHAT

Pregunta sobre juegos y programas en nuestro chat.



Envia un SMS al 5077 con el texto **vjuego**

1. Date de alta: envía la palabra VJUEGO (espacio) y tu nick
2. Consulta quién está en la sala: VJUEGO (espacio) lista
3. Cambia tu nick: VJUEGO (espacio) nombre (espacio) nuevo nick

PARA DARSE DE BAJA: envía VJUEGO (ESPACIO) STOP Todos los móviles. Precio mensaje €0,90

CHISTES

Haz reir a tus amigos con los mejores chistes

Envia un SMS al **5077** con el texto

CHISTE76 VARIOS

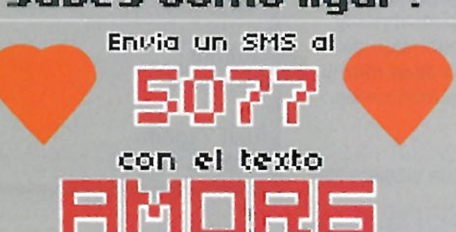
CHISTE75 PICANTE

EJ: CHISTE75
(SI EL CHISTE QUE QUIERES ES PICANTE)

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

FRASES

¿Eres tímido/a y no sabes cómo ligar?



AMOR6

Todos los móviles. Precio mensaje 0,90€

ENVIALE UN PIROPO!!



Válido para todos los móviles, excepto logos y tonos que son válidos para móviles NOKIA, TRIUM, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, y ERICCSON compatibles.

Continuamos el reportaje iniciado en el pasado número sobre viejas glorias de antiguos sistemas. En esta ocasión hablaremos de algunos juegos de PC y Amiga que no pasaron desapercibidos por los jugones de la época. Por cierto, los pies de foto son de **Orikom**, para deleite los presentes o_O

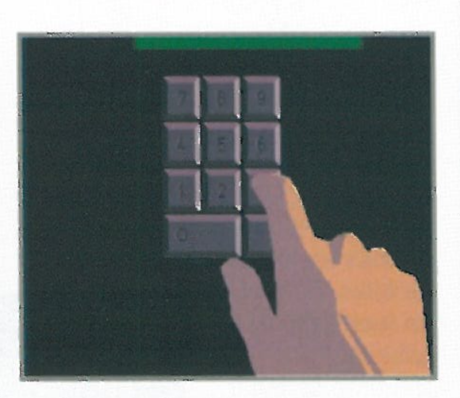
ANOTHER WORLD - Versión Commodore Amiga

Junto a ***Flashback***, este juego es una de las grandes joyas del género aventuras plataformeras. Su simple guión, donde nuestro protagonista, un científico que trabaja en un ambicioso proyecto, se ve envuelto en un viaje interdimensional por culpa de un fatídico rayo que cae sobre el experimento, nos cautivará desde un primer momento. Los gráficos de la introducción, los personajes y las escenas animadas son creadas frame a frame a partir de polígonos (es decir, que no se generan en tiempo real), de colores planos y sin texturas, pero todo un logro y lujo para dichos años (1991 para ser más exactos), mientras que los fondos son dibujados. La compañía **U.S Gold** creó un ambiente y un juego digno de estar en la estantería de nuestros ordenadores. Eso sí, la dificultad es muy alta, y es gracias a ésta y sus buenos gráficos (sin olvidar unos muy buenos *FX)*, lo que hacen este juego muy adictivo. La introducción no tiene desperdicio alguno, reventando los chips de nuestro ordenador (en este caso, el **Amiga**). El control es sencillo, pero no así el juego, pues tendremos que enfrentarnos a criaturas hostiles, algunas de ellas de aspecto inofensivo, como pueden ser una especie de babosas negras, que en una excelente animación, sacarán un



El futuro que se planta ante nosotros es tan negro como este bicho

aguijón y nos herirán en la pierna, matándonos con su poderoso veneno. O el tener que huir de una bestia negra que no dudará en hacernos trizas. Eso sí, para que veáis la mala leche de los programadores, al caer en este desconocido mundo, apareceremos en medio del agua en un lago. Si no reaccionamos, moriremos ahogados o nos matarán unas algas asesinas que aparecerán si somos muy lentos. Como nota anecdótica, a este juego se le llamó ***Out Of This World*** en los Estados Unidos, seguramente para no liar a nadie con algún nombre de algún programa o serie que se emitía por aquellas fechas.











Artículo by **Orikom** - Orikom@Hotmail.com

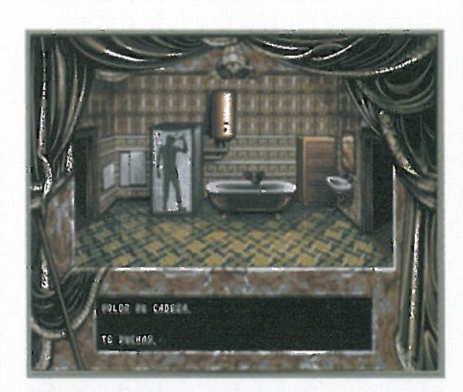
DARK SEED - Versión PC

Dark Seed (1992) fue una aventura gráfica a la vieja usanza en los ordenadores, pero de temática oscura y tenebrosa. Para darle un ambiente aún más tenebroso, la gente de **Cyberdreams** obtuvo la ayuda H.R. Giger, todo un personaje en dibujos monocromáticos y oscuros, y para quien no lo sepa, es el diseñador y creador de los xenomorfos de **Alien**, así como de gran parte de los decorados. Es un autor muy interesante y con un concepto del arte muy diferente a gente como Luís Royo o Ciruelo.





En el juego encarnas a Mike Dawson, un hombre que tiene el sueño de llegar a ser un famoso autor de ciencia ficción. Un día, Mike lee las páginas del periódico y ve que una vieja casa Victoriana está a la venta. Decidido, la compra y decide vivir en ésta y así poder inspirarse mejor en sus futuras obras. Pero al caer dormido, unos alienígenas que desean controlar el mundo introducen una semilla en el interior de la cabeza de Mike, la cual a los tres días le matará. Dicho y hecho, tienes tres días para salvar el mundo, y lo más importante, ¡salvarte a ti! Este juego salió publicado en nuestro idioma, algo que se agradece mucho, sobre todo para aquellos que no tengan su fuerte en lengua de "Chespir" (¿o era Shakespeare?). De sencilla introducción, ésta nos muestra al dormido Mike como en un mundo oscuro y orgánico, donde los alienígenas insertan la semilla (seed en inglés). Inmediatamente empezará el juego en una mañana más en la vida de Mike, pero con un fuerte dolor de cabeza. Deberemos guiar a Mike por el pueblo y la casa mientras los sucesos irán aconteciéndose ante nosostros paulatinamente. El juego es de un colorido sobrio, pero éste contrasta increíblemente con el mundo oscuro, el cual te dará una profunda sensación de frialdad. Los *FX* son sencillos, ambientales y de buen cumplir. El juego te sumergirá en un mundo de contrastes, y será un juego que a más de uno le encantará.





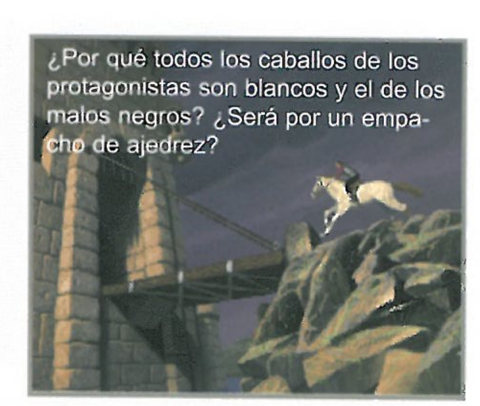
Esto sería el efecto "operación truño" en versión salvaje, si no lo ves, te lo hacemos tragar.

Artículo by **Orikom**

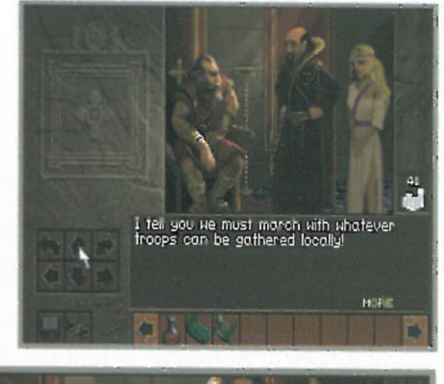
Lands of Lore: The Throne of Chaos - Versión PC



Juego de rol, publicado por **Westwood** (los programadores del ***Eye of the beholder 1 y 2***) en 1992, a pesar de que sólo se publicó para ***PC***, consiguió un éxito que aseguró la publicación de 2 secuelas: ***Lands of Lore: Guardians of Destiny*** y ***Lands of Lore III.*** Seguía los pasos de los juegos antes publicados, pero sin utilizar las reglas del *AD&D.* Aún así, seguía fielmente el estilo de los ***Eye of the Beholder,*** siendo considerado por muchos como la continuación no oficial. Aún siguiendo el mismo sistema de juego, es mucho mejor en todos los aspectos, tanto en gráficos como en sonido y jugabilidad. La historia nos pone en la piel del campeón del Reino. Empezando en el castillo de Gladstone, debemos seguir las órdenes del rey persiguiendo y deteniendo por cualquier método a la bruja Scotia, que ha conseguido encontrar, tras muchos años de búsqueda, un artefacto que le permite cambiar de aspecto y adoptar la forma de lo que desee, empezando a sembrar el terror y el pánico por doquier. La aventura empieza en el castillo del rey y nos llevará a recorrer todo el reino en busca de la malvada bruja, para acabar con ella de una vez por todas. Aunque empezamos la búsqueda solos, encontraremos compañeros que nos acompañarán en nuestra aventura, pero a diferencia de otros juegos, sólo podemos llevar a 2 compañeros, formando un grupo de 3 aventureros. La búsqueda nos llevará a recorrer pueblos, bosques, cuevas encantadas en la búsqueda de un oráculo, minas llenas de monstruos, pantanos tenebrosos, castillos llenos de seres malvados, etc. Por suerte, sus escenarios no suelen ser repetitivos. La mayor diferencia con sus predecesores, además de no tener las reglas del *AD&D,* es que no creamos un personaje, lo elegimos entre unas pocas elecciones, según sea nuestra preferencia personal, variando entre la lucha y la magia.


¿Por qué todos los caballos de los protagonistas son blancos y el de los malos negros? ¿Será por un empacho de ajedrez?









Artículo by **Raykhen** - Raykhen@terra.es

Narco Police - Versión Commodore Amiga





O es un tío duro de verdad o le hace falta un momento All Bran

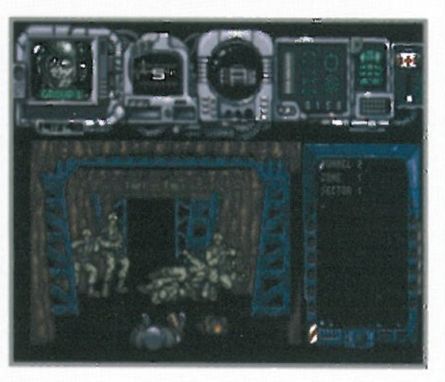




Publicado por **Dinamic** en 1990, para varios sistemas, y programado por el grupo de programación **Iron Byte.** Es un shooter en 1ª persona ambientado a finales del siglo XX, donde encarnamos a un grupo de policía internacional especializado en la lucha contra grupos de narcotraficantes. Al lograr localizar el mayor laboratorio del que dispone el cartel, somos enviados allí para destruir los laboratorios que pueblan la isla. Empezando por los subterráneos que han construido, debemos llegar hasta los laboratorios donde procesan la droga. Disponemos de 3 grupos de 5 hombres, para destruir todo el laboratorio. Debemos elegir por dónde hacer nuestra entrada, y qué equipo queremos llevar, pues no sólo disponemos de armas (balas explosivas, misiles de varios tipos, etc) sino también de botiquines, escáners, equipos de radio y más artilugios para completar las misiones, las cuales requieren un poco más de estrategia de lo que podría dar a entender el juego, pues, podemos encontrar rayos láser que recorren los pasillos, terminales de ordenador, que desactivan las defensas de la zona, y si somos lo bastante rápidos para lograrlo, barricadas que debemos derribar a golpe de misil, etc. Podemos enviar mensajes a los otros grupos, hacer que descansen para curarse, pedir refuerzos, pausar el juego, y un sinfín más de cosas. Es uno de los mejores juegos que se programó en nuestro país para las máquinas de 16 bits, destacando las versiones de **Amiga** y **Atari ST**. Esta primera disponía de mejor sonido, siendo éste muy envolvente y acertado. Peores fueron las versiones de 8 bits, cosa en parte normal, eran máquinas menos potentes. Aún así, casi todas las versiones eran adictivas y frenéticas. Casi, pues la versión para **C64** fue con creces, la peor de todas, no disponía de música, gráficos estáticos, burdos y casi sin un *scroll*, en fin, la oveja negra de las versiones de un gran juego.



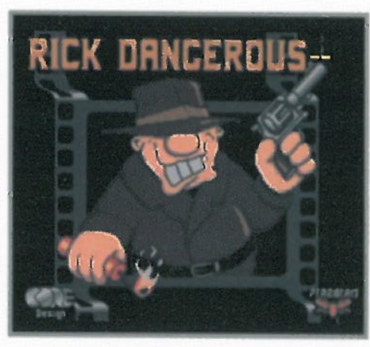


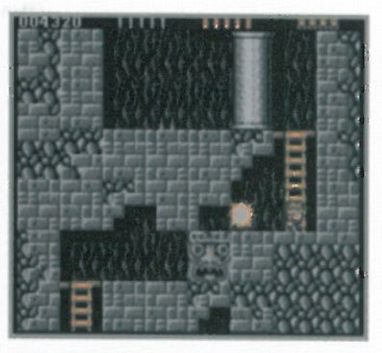


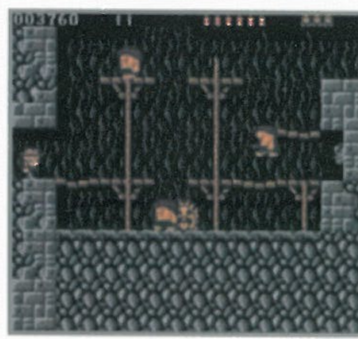
Artículo by **Raykhen**

RICK DANGEROUS - Versión Commodore Amiga

Gracioso título y no por ello poco adictivo, desarrollado por **Firebird** y publicado por **Microprose** en 1988. Nuestro protagonista es Rick Dangerous, aventurero y explorador que, por poca fortuna del destino, su avioneta acaba estrellándose en Sudáfrica, en medio del Amazonas, y para el colmo en una zona habitada por los salvajes Goolu, una tribu casi desconocida. La aventura se ambienta en 1945, siendo una imitación del ya más que famoso Indiana Jones. Gráficos de gran colorido y muy buenos *FX,* además de unos puzzles de habilidad y de pensar un poco para no sucumbir en la gran cantidad de trampas y de enemigos que Rick encontrará a casi cada paso. De hecho, nada más empezar el juego seremos perseguidos por una gigantesca piedra que intentará plancharnos la ropa sin tener que quitárnosla. Aún siendo endiabladamente difícil, servidor se ha llegado a divertir mucho y gratamente con este simpático personaje. ¡¡¡Quiero otro Rick Dangerous!!!








¿Es una trampa o la versión literal de un ataque de piedra al riñón.?

MASTER OF ORION - Versión PC






Este robot es como el telediario de la tele, da más malas noticias que buenas.



Microprose creó un Universo con diez razas preparadas para competir entre ellas y que reinará la más poderosa de todas ellas. Este excelente juego de estrategia por turnos, nos obliga a controlar los recursos de nuestro planeta (defensas, polución, población, investigación, etc) así como defenderse del resto de razas y expandirse por todo el Universo.
Cada raza tiene sus propios puntos fuertes y flaquea en otros, siendo cada una bien diferente de usar. Si bien hay dos formas de vencer en este juego: Ser tan popular y ser elegido emperador de la galaxia, o exterminar a todas las razas, aunque no es una tarea muy fácil. Y cómo no, lo ideal es poder encontrar el legendario planeta Orion, destruir a su guardián y apropiarte de los secretos y recursos que este planeta posee.
El juego es muy adictivo, y pasarás horas y horas si eres fan de la estrategia por turnos. Y si es así, intenta echarle mano al ***Master of Orion 2: Battle for Antares***.

Artículo by ***Orikom***

Viejas Glorias

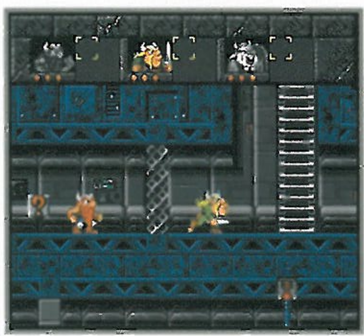
THE LOST VIKINGS - Versión PC



Un vikingo llamando a otro: Olaf! Y éste le responde: Adidf!! (y con esta salgo por patas por si no gusta el chiste)







Un genial juego de **Interplay** publicado en 1992. Similar en espíritu al genial **Lemmings,** es un juego de Puzzle y plataformas. En el juego controlamos a 3 desdichados vikingos que han sido abducidos por extraterrestres (¿Dónde están Mulder y Scully cuando se les necesita?? XD) y debemos guiarles hasta la salida para que puedan regresar hasta sus hogares. Cada uno dispone de habilidades únicas, con las que pueden pasar los obstáculos: Baleog dispone de un arco y una espada, con las que puede activar botones, y matar a monstruos alienígenas. Olaf dispone de un escudo, con el que puede planear durante largas distancias, bloquear rayos láser o servir de plataforma para sus compañeros. El último de estos, Eric, puede correr y dar grandes saltos, o derribar paredes con su casco de cuernos. Este juego fue publicado para 3 plataformas distintas: **Megadrive, Super Nintendo y PC.** Debido al éxito, se publicó una segunda parte ***The lost Vikings 2.***

LOOM - Versión PC

Publicado en 1990 para **Amiga** y **PC,** ***Loom*** fue un intento por parte de **Lucasarts** para cambiar sus aventuras gráficas, pues ya se estaban repitiendo un poco. Y les salió de maravilla. El juego es una aventura gráfica maravillosa, donde no existen menús ni comandos, todo el juego se controla mediante hechizos que efectúa el protagonista usando notas musicales, hechizos que puede aprender escuchando mientras se juega. Como es normal, dadas las características del juego, la música y el sonido debían ser uno de sus puntos más fuertes, y así es, dispone de una maravillosa banda sonora (sobre todo si se mira la versión en CD). Eso sí, para **PC** encontraremos gran cantidad de aventuras gráficas de indiscutible calidad, y si queréis empezar por una, este título os hará pasar un largo y entretenido rato. En caso de que aún dudes, el juego está completamente en castellano ¿más motivos?



La duda es ¿Cómo se sujetarían las gafas? Porque sólo se ven ojos, por que lo que es nariz...







Artículo by ***Raykhen***

THE COMBO MACHINE WORLD

Esta vez, recordaremos un clásico de los nuevos ***Street Fighters***, el ***Alpha 3***.
Me llegaron muchos mails pidiéndome de este juego, ya que se popularizó con la llegada de los emuladores que se pueden jugar online...
Veamos un par de combos, infinitos, estilos de lucha, y alguna cosa más...

Shinobi, the man of still
PD: Mi ***SF*** preferido es el ***EX2+***

"En memoria de **EvilKairi**, **EX3** benefactor"

STREET FIGHTER ALPHA 3 - LO BÁSICO

By **Shinobi**. shinobi@cornertrap.com

ESTILOS DE LUCHA



X-ism, la menos recomendada, podemos hacer sólo una súper por personaje en la mayoría de los casos, la barra se carga un poco más rápido que los demás estilos, pero definitivamente no es nada recomendable. Aunque algunos personajes ganan golpes nuevos que los demás estilos no tienen. (Dee-jay, Ryu, etc)

Y-ism, sin duda la mejor técnica del juego, y la que le hace surgir más combos y estrategias, se trata de una especie de sombra que sigue a nuestro personaje y repite los movimientos con un delay. Esto, aparte de darnos los mejores combos del juego, nos permite tener al rival desconcertado. No es fácil usar correctamente este estilo, pero algunos personajes como Gouki / Karin / Cody / Rolento, pueden ser demoledores.





Z-ism (A-ism), el clásico de los Alpha. Una barra con tres niveles, varias supers por personaje y todas ellas regulables, dependiendo con qué botón lo hagamos. Recomendable para cierto tipo de personajes como Ken, Gen y Chun-li.

FEATURES QUE SE PUEDEN HACER EN ESTA SAGA

Defensa-Aérea (el nombre lo dice todo)
Romper-Defensa (véase la barra inferior a la de energía)
Llaves Aéreas (sumamente recomendadas para ejecutarlas después de que un personaje se recupera en el aire)
Recuperación aérea: es una recuperación aérea, para prevenir por ejemplo; semi-infinitos, (se ejecuta con PPP en el aire, después de ser golpeados por un golpe crítico)

Counter: ejecutando cuando nos defendemos (Adelante+ HP+HK). No falla, ¡pero consume 1/2 barra de V-ism / A-ism y parte de la barra de defensa!





Roll: sirve para escapar de una esquina o de un lugar rodando después de haber recibido un golpe crítico, (se ejecuta KKK, en el suelo). El counter no falla, ¡pero consume 1/2 barra de V-ism / A-ism y parte de la barra de defensa!



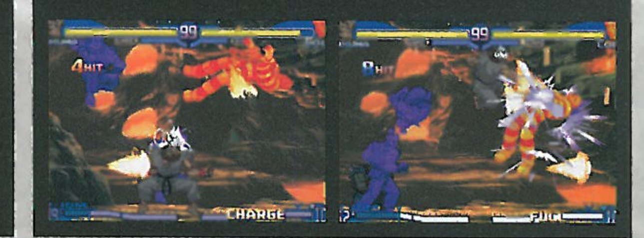




VEAMOS ALGUNOS COMBOS...

V-ISM COMBO

Sin duda Akuma patea traseros en V-ism, aquí una recomendación: una vez con la barra al 100% la mejor técnica es arrojar hadoukens de fuego (medio círculo hacia atrás + P) y automáticamente hacer el movimiento de agarre aéreo (260º desde atrás hacia arriba + P), los resultados son geniales, la única forma de golpear a Akuma es con un counter.



LP = Puño flojo | MP = Puño medio | HP = Puño fuerte | LK = Patada floja | MK = Patada media | HK = Patada fuerte

A-ISM

Aquí vemos a Ken en un combo bastante fácil y efectivo. Después del shoryureppa se pueden hacer muchas cosas, el personaje puede escapar con PPP, por eso a veces es recomendable saltar y hacer una llave.



X-ISM

Aquí tenemos al cheaper de Akuma haciendo de las suyas, esta técnica funciona al 100% contra rivales inexpertos... Recordemos que la Raging Demon se hace LP, LP, Adelante, LK, HP, con rapidez.



PERSONAJES COMPLEJOS

Algunos personajes como GUY y GEN tienen un sistema de combos complejo, sobre todo GEN que cambia de estilo de lucha al presionar PPP. Veamos a qué me refiero en este combo...

(Nota del pic: cross-up con MK, LP, MP, MK, HK)





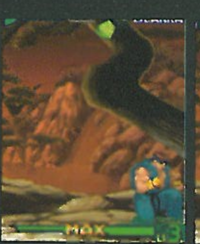


COMBO INFINITO ACROSS THE WORLD, EJEMPLO CON RYU

Un infinito que usa la técnica que pocos conocen, llamada "crouch cancel", miren el pic y traten de entender. Funciona con V-ism, en este caso, se conecta al final del V-ism un golpe que trate de elevar el personaje, una vez arriba y nosotros *sin carga de v-ism* podremos hacerlo a base de juggles infinitos, SIEMPRE Y CUANDO nos agachemos luego de conectar un golpe aéreo. ¡¡¡Miren el pic e inténtenlo en sus casas!!!






Let's Cosplay!

Una vez más estamos aquí para traeros los mejores o más irrisorios cosplays de esos videojuegos que nunca pasarán de moda. Este número no lo dedicamos a nada en concreto... Hemos seleccionado un poco al azar los cosplays.



*Nuestro reportero cosplayero captó a estos dos personajes de **Arc The Lad**. Con esos caretos que ponen y ese desparpajo no creemos que llegaran muy lejos...*



*Un fan de la revista nos ha retado a encontrar una foto en la que estén los jefes de NESTS de la saga **KOF**. Pues aquí la tienes. ¡No hay nada imposible para **Games Tech**!*



*Aún no ha salido el juego, pero ya hemos encontrado algún disfraz de **Final Fantasy X-2**. Ésta es Yuna.*



Sí, es lo que parece. ¡Bowser!. Se ha cansado de estar rodeado de setas y tortugas y está dando una vueltecilla



*Siempre se nos cuelan un par de pringaos que dan la nota. Un bufón va de Link y el otro ser, de **Megaman X***

Let's Cosplay!

Si tienes alguna foto de cosplay y quieres que salga publicada, ¡anímate y envíanosla!



¡Starscream el poderoso! No es de videojuegos ¡Pero es **Transformers**!



Quien lea la revista reconocerá al prota de **Gungrave.**



Más que Solid parece un compañero de **Torrente.**



Luna de **Lunar**. Es evidente.



De **Rage of the Dragons** llega Cassandra Murata.



Sigfried aguantando un espadote de gomaespuma.



Sophitia de **Soul Calibur** se ha comprado una peazo casa



¿Tetsuo o K9999?. Los de **Eolith** lo han puesto difícil.



Puufff, mirad con qué grupito de **Final Fantasy VII** nos hemos topado... Anda que el Sephiroth... Y el Vincent no digamos.



Warsman de **Kinnikuman New Generation vs Legend**.



Un par de I-NOs de **Guilty Gear XX** para acabar.

La opinión de Dan

El buen Dan al habla

Después de recuperarme de cierto altercado con el Búho, vuelvo a las andadas. Este mes os diré qué opino de "¿Qué es lo que determina las ventas de un juego?".



Esta pregunta se la hace más de uno al ver cómo juegos que están arrasando en Japón y hasta en América no salen de allí. Las respuestas son muchas, pero la más concreta quizás sea el marketing, pues las ventas de un juego son el 60% por su calidad y el 40% por publicidad. Sólo eso puede explicar el porqué en los tres continentes principales los *top ventas* suelen ser distintos, a no ser que se trate de un juego buenísimo y ocupe cerca del 60% que corresponde a calidad, que se haga notar por él mismo (por mucho que las distribuidoras europeas quieran dar más importancia a otras bazofias).





Basta con anunciar un título malísimo en revistas durante meses para que se convierta en el más deseado; y lo bueno es que, por lo general, la gente lo compra, y si no le gusta tampoco dice que es malo a causa el lavado cerebral que ya lleva encima.

Sin ir más lejos, el otro día escuché esta conversación: "Me he alquilado el FIFA y el PES 2. El PES no vale nada porque no tiene nombres reales, el FIFA sí que los lleva, es la hostia". En mentes influenciables o carentes de la experiencia necesaria para evaluar las virtudes de un juego, un detalle como éste importa más que toda la calidad técnica, gráfica y jugable.

Otra respuesta sería las preferencias de cada mercado por los distintos tipos de juegos, pero esto ya viene determinado por la respuesta anterior, porque son las empresas con el marketing las que crean las preferencias.

Una tercera respuesta es el desconocimiento, la mayoría de la gente no sabe que un buen título no ha salido de Japón o USA, porque no conoce ni que existe. En lugar de hacer mención de los juegos que merecen la pena, las revistas tiran a lo comercial y prefieren dedicar cuatro o cinco páginas a un juego que saben que es mediocre, pero que tiene mucho bombo publicitario.

La prueba definitiva está cuando un juego triunfa en los tres continentes. ¿Y qué juegos suelen ser esos? Pues, en la inmensa mayoría, los japoneses: ***Resident Evil***, ***Zelda***, ***Final Fantasy***, ***Metal Gear***, ***Shenmue***... Los supuestos *mega hits de ventas* americanos o europeos no suelen triunfar en Japón y en contadas veces lo hacen en el otro continente.

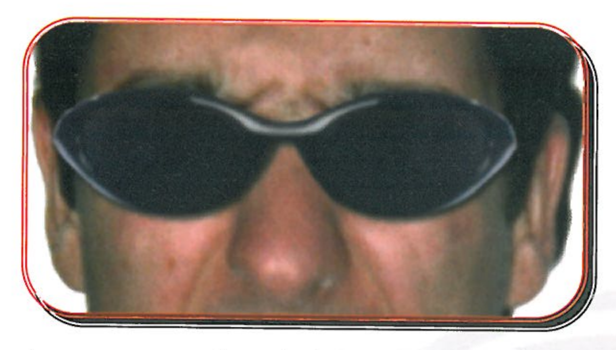


Este par de elementos son el típico ejemplo de lo que sucede en España y Europa. Uno se queja de que no llegan los juegos que deberían llegar y el otro no tiene ni idea de que existen y se conforma con lo primero que le echen.

EL RINCÓN DEL BÚHO



El correo más inútil del mundo, por el Búho, el redactor más inútil del mundo. Don't imitate.



Ya estoy aquí, forzao un mes más a hacer esta sección que a nadie le importa... Si es que es tontería, pero se empeñan en que escriba... Pues yo escribo. Y como no sé que contaros esta vez, sus voy a recomendar ir a ver la peli de **Mortadelo y Filemón**, que es una peli a petar de cultura y para mentes inteligentes, como la mía. En el cutrichil de sala que lo estaba viendo se escuchaban más mis risas que lo que decían en la pantalla, hasta que vinieron los seguratas y me echaron del cine por cagar a trompadas al tío ese de la linterna que no me dejaba reír en paz. Tuvieron que llamar a más gente porque yo con los dos que vinieron no tenía ni pa empezar, los estaba haciendo migas y... ¿Y a quién le importa esto? Bah, da igual, ya he llenao lo que me tocaba de introducción gracias a mi astucia.

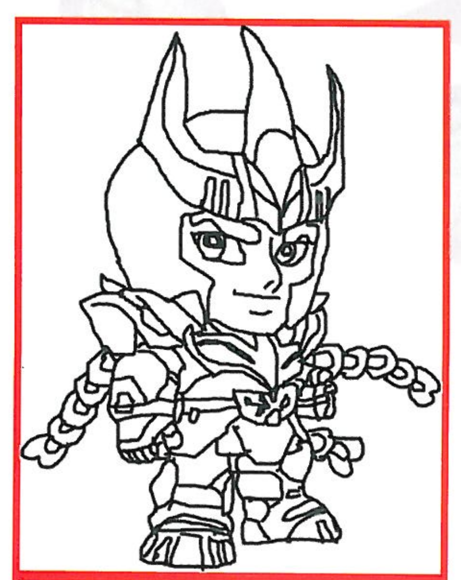
Venga escribid a:

Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
O al email: **Gamestech@aresinf.com** ¡¡Y diciendo que es pa mí el e-mail!! Que el bufón del **Ryofu** o el masillón del **Yagami** seguro que se confunden.

A ver, empecemos la ronda de torpedos.

> Holaaaa Búhooooo ^_^ me llamo ***Toboe Chan*** (en realidad me llamo ***Sandra Cuesta*** ^^U) y te escribo, porque he visto que tú no eres tan chulito y duro como quieres aparentar con esas gafas de sol y esa chupa de cuero. Que no me lo creo vamos, seguro que eres un trozo de pan. Ya que te he escrito tengo una preguntita para hacerte, me gustaría saber qué consolas tienes y cuánto juegas a la semana. Pero vamos, me gusta mucho tu correo, es muy divertido, sigue así, un besote.

Bueno ***Sandra***, pues yo veo que me estás haciendo la pelota y eso no me gusta demasiado, yo que tú me compraría unas gafas porque veo que no ves muy bien. Mira, yo ya lo dije anteriormente en algún correucho de los míos, tengo una **Play** jodida y una **Dreamcast** que no se le ve el logo del polvo que tiene, y luego el PC éste que va a carbón de lo viejo que es. Ya que he tocao el tema, sus hablaré de mi PC, es un ***Intel Inside*** que encontré tirao a las puertas de una tienda de ordenadores. Tiene un chip de proceso que se lo habrán sacao a una tostadora, porque se calienta cosa mala. Pa arrancarlo hay que encenderlo 15 minutos antes, siempre y cuando sea verano, porque en invierno con la rasca que hace tarda el doble... ¿Dónde tendrá el *starter*?. Y luego el posavasos éste cada vez tarda más en salir, aunque es un buen detalle para dejar el Cacaolat.
Me dejaba una respuesta, yo por semana no juego nada, porque no me hace falta de lo bueno que soy, en mi bloque me temen.



Aquí está el dibujo de ***Cristina Matas* "*Mei Ling*"** del personaje al que según ella me parezco. ¿?

> ¿Qué tal **Búho**?, soy ***David Llamas*** y quiero que sepas que te escribo por pena, ya que es más seguro que tú me cojas mi carta que el **Ryofu** en su correo normal, porque llevo varios meses enviándole cartas y es que no me las coge nunca. ¿Qué se sabe de la **Playstation 3**?, ¿Y del **Shenmue 3**?. ¿Sabes si sacarán más juegos buenos para la **XBOX**?. Porque no han sacado de momento mucha cosa, a ver si me puedes responder **Búho**.

Pero nene, ¿A mí qué me explicas sobre la **PlayStation 3**? Yo ya dije que la **PS2** estaba muerta antes de salir, lo único que te puedo decir es que los juegos que sacan para la **PS2** la mayoría son basuras, que no valen para nada. Y porque me contengo en *el castañazo del mes*, que sino serían de **PS2** todos los juegos... ¡Si es que de 10 catañazos 8 son para **PS2**!.

Y sobre el ***Shenmue 3*** ¿qué te puedo decir si no me he pasado ni la primera parte y no tengo ni el ***Shenmue 2***? Esos juegos son muy raros, son simuladores de ir por la calle, buscar máquinas de refrescos y beberse las latas de un tirón.
Y peazo de bufonaco, tienes suerte que estoy de humor, que me pilla esta carta ayer y te dejo fino, que me tenéis podrido ya con estas preguntas de juegos.

> Saludos rapaz amigo, mi nombre es ***Cristina Matas***, alias ***Mei Ling***. A mí me gusta mucho el manga, sobre todo las series anime como los ***Caballeros del Zodiaco***, te la recomiendo que la veas, es buenísima. Por cierto, te pareces mucho a Ikki, un personaje de esa serie. La verdad es que no tengo ninguna pregunta en concreta para hacerte, sólo te escribo para que publiques mi dibujo, no hace falta que publiques mi carta pero sí el dibujo ¿eh? ¡Gracias!

Buenas ***Cristina***, veo que te llaman ***Mei Ling***, pero eso es chino ¿no? ¿De dónde lo has sacado?. En fin, pondré tu dibujo en el correo pa que veas mi bondad sin límites. ***Los Caballeros del Zodiaco*** no los he visto en mi vida, ¿De qué va? ¿De adivinos tipo **Rappel**? No creo que me parezca a nadie de esos, yo más bien me parezco a **Terminator**, con mis gafas de sol en la onda y mi chupa de cuero tostada por el sol.

No tengo nada más que decir, que escribo demasiao, y va a venir el sindicato y no quiero tener problemas.

"Dos Torres son, ni una ni tres" ***Gandalf"***

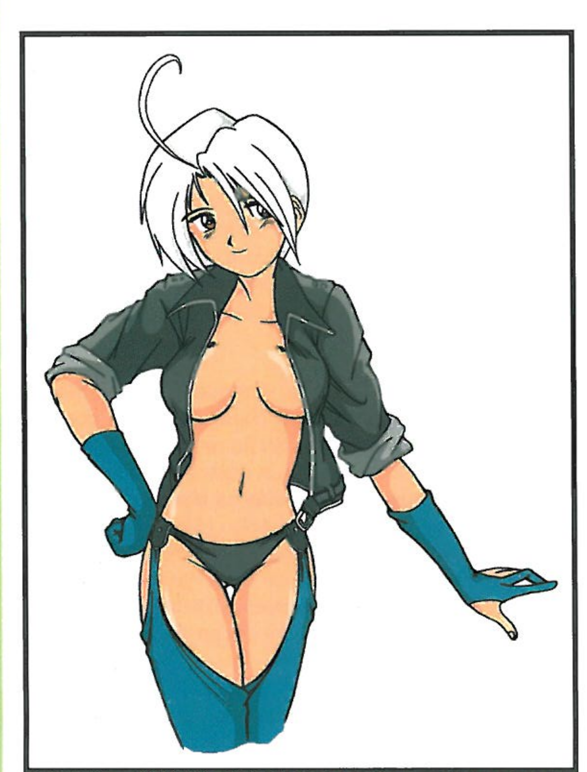


Games Tech - Special Forces Mail
Pasaje Mercuri, s/n nave 12
08940 Cornellá de Llobregat
(Barcelona)

Ya estamos aquí una vez más para responder a todas vuestras preguntas, o a casi todas. Pero este mes tenemos un problemilla, el buen **Ryofu** no ha podido ocuparse del correo, porque está todo el día "laburando" en su restaurante, y además está indispuesto por un empacho de sushi xDD. Y yo, **Real CaoCao**, uno de sus mejores generales (Nota de **Yagami**: Demasiados generales veo por aquí...) me he hecho cargo de su sección (más bien a la fuerza). Os tengo que recordar que además de enviar vuestras cartas y dibujos por correo, también lo podéis mandar a nuestro mail: gamestech@aresinf.com. Para muchos os resultará más cómodo que tener que escribir a mano o imprimir una carta. Y también os recuerdo que podéis enviar dibujos sin necesidad de preguntar nada (y viceversa). Pues nada, ¡empecemos a contestar!

> Hola, me llamo **Rafael** y tengo 19 años, aunque me conocen por "**Ralfy**". Mi saga de juegos de lucha preferida siempre ha sido el ***KOF*** y me gustaría saber si seguirán saliendo más ***King Of Fighters*** o por lo contrario el 2002 será el último. También me gustaría que, por favor, me dijeseis si es verdad eso de que se pueden ver DVDs en la **Game Cube,** ya que lo he oído mencionar por ahí. ¡Ah!, y felicidades por la revista.

Bien, me voy a estrenar en esta sección empezando con nuestro amigo **Ralfy**. Primero saludarte y darte las gracias por escribir, y después decirte que hay dos voces, una dice que el 2002 será el último ***KOF***, y otra dice que habrá uno más. Personalmente pienso que éste es el FIN, aunque también parecía que la saga acabaría en el 98 y la cosa no acabó ahí. Además, no pueden acabar dejando a Shingo de lado xDD... aunque también podría nacer una nueva serie que conserve algunos de los personajes de **SNK**.
Pues la respuesta, evidentemente, es no. Pero he oído un rumor oscuro, que no recomiendo para nada hacer, que afirma que sí se pueden ver DVDs desmontando la carcasa. Vamos, un rumor como el que decía que se podían jugar a juegos de **SNES** en **MegaDrive,** y a la inversa, quitando las carcasas... Si quieres ver DVDs, lo mejor es comprarse un lector DVD independiente, y usarlo como tal.


Jorge "Mr Tokai" dedica este dibujo de Angel a todos sus colegas y al equipo de **Games Tech**


Este elocuente dibujo de Lara Croft es obra de **Marc Herrera**, un veterano de nuestra sección.

> ¡Muy buenas!. Me presento, me llamo **Pablo** y estoy aquí junto a mi amigo **Héctor**. Somos de Canarias y os escribimos para saber qué se sabe de la



Dirección e-mail:
gamestech@aresinf.com

PlayStation 3, cuándo es su fecha de lanzamiento y qué potencia tendrá. También quisiéramos saber si se puede comprar la **GP32** en alguna tienda de España, porque no tenemos ni idea de dónde o cómo conseguirla. Un cordial saludo para todos los Gamest Force.

Hola a los dos, los miembros de la Gamest Force os saludan. **Sony** ha confirmado que están trabajando en la nueva **PS3**, que está previsto comercializarse en 2005. Las características de su procesador son, nada más ni menos, que 200 veces la potencia de cualquier consola existente (eso dicen, pero no hay quien se lo crea). Además, están mirando de aprovechar el acceso a Internet con banda ancha para aplicarlo en los juegos online. Sobre el problema de comprar la **GP32** pues tenéis dos opciones: os puedéis ir a Corea a comprarla (pues es una consola coreana), la cual cosa es un poco complicada y cara, o la puedéis pedir a través de una tienda especializada, donde os sacarán los ojos.

> ¿Cómo va eso? Aquí **Utaru** desde Sevilla. Me gustaría saber para cuándo saldrá el ***Devil May Cry 2*** en España. También me gustaría que me explicases, qué tipo de juego es el ***Ragnarok***, ya que últimamente estoy oyendo mucho ese nombre. Enhorabuena por la revista, soy una gran fan vuestra.

Buenas **Utaru**, el ***Devil May Cry 2***, ya ha salido en Japón y también en América, por lo tanto ya casi no queda nada para que podamos disfrutar de la versión PAL, que está prevista que salga el 28 de marzo aproximadamente. Respecto al ***Ragnarok Online***, te diré que es un RPG online que está teniendo mucho éxito. El juego está creado en un entorno 3D, con personajes en 2D, lo que hace que los viejos jugones de RPGs de la **Snes** adoren este juego. Además, dentro de muy poquito saldrá la versión retail.

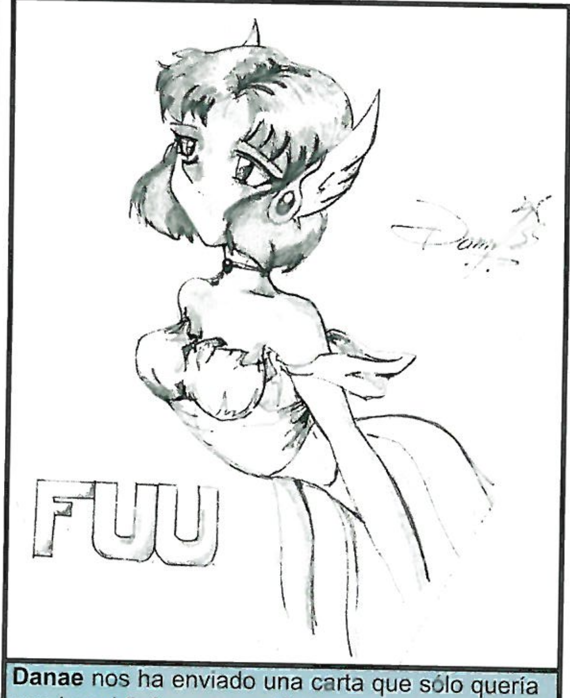
Gracias por escribir ^_~.

Bueno gente, hasta aquí mi experimento contestando el correo, debo decir que me ha gustado mucho poder responder a vuestras preguntas, sólo me queda decir que ha sido una buena experiencia. Seguid enviando vuestros dibujos y vuestras cartas, y recordad que ahora es más fácil que nunca, porque también podéis enviar lo que queráis a nuestro e-mail, que ya os he mencionado antes. Seguramente para el próximo mes ya volverá mi maestro Ryofu. Adiós a todos y gracias por escribir. Sweet.

R_CaoCao y
las fuerzas especiales de Ibiza
Real_CaoCao@msn.com



Un buen dibujo de **Soul Calibur** que nuestra amiga **Utaru** nos ha enviado al e-mail.



Danae nos ha enviado una carta que sólo quería que le publicáramos su dibujo. Pues aquí está.

CONTRA SHATTERED SOLDIER - PLAYSTATION 2

30 Vidas
Para conseguir 30 vidas, inserta esta nueva versión del clásico código de **Konami** en la pantalla del título: Arriba, arriba, abajo, abajo, L1, R1, L2, R2, L3, R3. Un sonido confirmará el código si ha sido correcto.

Galería
Completa el juego en normal con un ranking A.

Base de datos
Lo mismo pero con un ranking B o C.

Más niveles
Para conseguir los niveles 6 y 7, finaliza la fase anterior al nivel correspondiente con un ranking A.

Teatro
Completa el juego en normal. Depende del nivel que obtengamos, conseguiremos una u otra película CG. Hay cuatro disponibles.



LA VERDAD DEL ASUNTO

Tengo el dudoso placer de inaugurar este pequeño rincón, que estará dedicado exclusivamente a desmentir las falsas acusaciones que cierta revista insiste en hacer hacia la nuestra. Aunque eso sí, como ya dijo ***Yagami*** en el número 5, no nos rebajaremos a su nivel atacando, tan sólo dejaremos claro que lo que hacemos en ***Games Tech*** lo hacemos bien, le pese a quien le pese.
El asunto del personaje de ***Guilty Gear XX*** llamado Bridget es un tema que la "cierta revista" no deja de machacar número tras número, todo porque en el número 4 de ***Games Tech***, mi compañero ***Orikom*** tuvo el ¿fallo? De llamar "Yo Yo" a Bridget. Bien, dicha "revista" nos ha llamado "panda de paletos", "Timotech", "revistucha" e incluso que "sacamos la información del dorso de un paquete de Kellogs"; entre otras cosas, y todo por el ¿fallo? Del Yo Yo.
Y digo ¿fallo? Entre interrogación, porque realmente no lo es, como voy a demostrar ahora mismo, para remordimiento de aquellos que nos acusan.
En un principio, cuando ***Guilty Gear XX*** estaba en proceso de desarrollo, se pensó en llamar "Yo Yo" al personaje que ahora conocemos como Bridget, y todo porque el arma que usa para luchar es un Yo Yo. No era más que un nombre provisional, a falta de decidir el definitivo, que por supuesto, luego cambiaron. En las primeras imágenes del juego que **Arc System Works** distribuyó, había una en la que aparecía el personaje en cuestión, y se podía leer "Yo Yo" debajo de la barra de energía. Esta imagen (imagen 1), aparecía en el artículo de ***Games Tech 4***, ya que por aquellas fechas tan sólo existían las susodichas primeras imágenes, y por lo tanto, nadie sabía que ese personaje cambiaría de nombre, nadie. Resultó que cuando se hizo público el cambio de nombre (unos días después), la "cierta revista" se acordó de que nosotros mencionamos la palabra "Yo Yo" y decidieron atacar por ahí (entre otras cosas, porque informamos con un mes de antelación a ellos).
Por si alguien puede llegar a pensar que la imagen es un montaje, también aparecía en la "cierta revista" que tanto se mofa del nombrecito, concretamente en el número 10, página 17.
Una prueba irrefutable de que era una imagen preliminar del juego es la ausencia de los *sprites* en miniatura, que en la versión final aparecen al lado de la barra de energía, y que reproducen todos los movimientos que realizan los personajes (imagen 2).
¿Qué está sucediendo con la "cierta revista"?, ¿No están informados?, ¿Informan a medias a los lectores?, ¿O simplemente se aprovechan del desconocimiento de una cosa tan absurda como ésta para engañarles y ponerlos en nuestra contra?. Debe ser que, al no encontrar nada con qué atacarnos, se agarran a un clavo ardiendo y lo hacen con la primera cosa que pillan.
Como veis, no es ningún fallo, y aunque lo fuera, es de ser muy poco profesional atacar por una tontería así.
Ahora, que cada uno evalúe la situación y saque sus conclusiones.
Y con la esperanza de que rectifiquen su bochornosa postura y por ello este rincón no tenga que volver a aparecer, se despide de ustedes...

El Trompo de Motril
"Por un mundo de juegos mejor"



Imagen 1



Imagen 2



TOP 10 DEL MES

ACT = Acción
ADV = Aventura
FIG = Lucha
GUN = Pistola
PLT = Plataformas
PUZ = Puzzle
RAC = Conducción
RPG = Rol
SHT = Shooter
SIM = Simulador
SLG = Estrategia
SVH = Survival Horror

SISTEMAS

PlayStation 2



1	**Kingdom Hearts**	RPG
2	Onimusha 2: Samurai's Destiny	SVH
3	Final Fantasy X	RPG
4	Metal Gear 2: Sons Of Liberty	ADV
5	Pro Evolution Soccer 2	SIM
6	Wild Arms 3	RPG
7	Project Zero	SVH
8	Contra Shattered Soldier	ACT
9	Marvel vs Capcom 2	FIG
10	Silent Hill 2: Director's Cut	SVH

NINTENDO GAMECUBE

1	**Resident Evil**	SVH
2	Super Mario Sunshine	ADV
3	StarFox Adventures	ADV
4	Mario Party 4	PUZ
5	Eternal Darkness	SVH
6	Sonic Adventure 2 Battle	ADV
7	Capcom vs SNK EO	FIG
8	Super Smash Bross Melee	FIG
9	Medal of Honor: Frontline	SIM
10	Beach Spikers	SHT



XBOX

1	**Dead or Alive 3**	FIG
2	Splinter Cell	ADV
3	Silent Hill 2 Restless Dreams	SVH
4	Jet Set Radio Future	ACT
5	Marvel vs Capcom 2	FIG
6	Dead to Rights	ACT
7	Sega GT 2002	RAC
8	House of The Dead 3	GUN
9	Crazy Taxy 3 Highroller	RAC
10	Gun Valkirye	SHT

GAME BOY ADVANCE

1	**Castlevania: Harmony of Dissonance**	ADV
2	Metroid Fusion	ADV
3	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	PLT
4	Sonic Advance	PLT
5	Virtua Tennis	SIM
6	Shining Soul	RPG
7	Golden Sun	RPG
8	Street Fighter Alpha 3 Upper	FIG
9	Megaman Zero	ACT
10	Contra Advance	ACT

TOP VENTAS JAPÓN

1 Pocket Monster Sapphire **Nintendo** GBA
2 Pocket Monster Ruby **Nintendo** GBA
3 Unlimited: SaGa **Square** PS2
4 Mario Party 4 **Nintendo** GC
5 Actual Combat Pachislot Moujyuous **Sammy** PS2
6 Legend of Zelda: Baton of Wind **Nintendo** GC
7 Ratchet & Clank **Sony** PS2
8 World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution **Konami** PS2
9 Battle Network Rockman EXE 3 **Capcom** GBA
10 Metal Gear Solid 2 Substance **Konami** PS2
11 Kirby Star: Fountain of Dream **Nintendo** GBA
12 Taikou no Tetsujin **Namco** PS2
13 King of Colosseum **Spike** PS2
14 Momotarou Dentetsu 11 **Hudson** PS2
15 G1 Jockey 3 **Koei** PS2
16 Mirumo de Pon! **Konami** GBA
17 Tales of Destiny 2 **Namco** PS2
18 Jikkyou Powerful Pro Baseball 9 Definitive Edition **Konami** PS2
19 Clock Tower 3 **Capcom** PS2
20 Shinobi **Sega** PS2

YA A LA VENTA

EUROPA:
07/02/2003
Battlefield 1942: Southern Front (PC)
Everblue 2 (PSX 2)
14/02/2003
Contra Advance (GBA)
Contra: Shattered Soldier (PlayStation 2)
28/02/2003
Silent Hill 2: Director's Cut (PlayStation 2 / PC)
Shining Soul (GBA)
EEUU:
05/02/2003
Galerians: Ash (PS2)
26/02/2003
Xenosaga (PS2)
JAPÓN:
13/02/2003
Gun Survivor 4: BioHazard (PlayStation 2)
14/02/2003
Final Fantasy Tactics Advance (GBA)

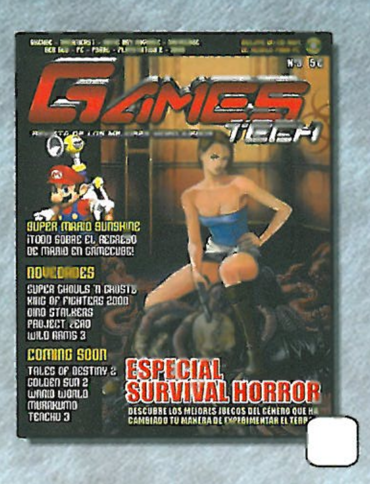
El top 10 de sistemas es de versiones Europeas. Las fechas de salida de los juegos son orientativas.

SUSCRÍBETE A GAMES TECH

COMPLETA TU COLECCIÓN SOLICITANDO LOS NÚMEROS ATRASADOS QUE TE FALTEN

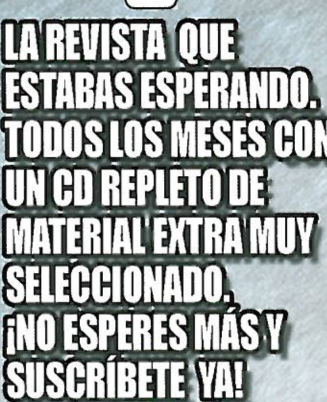












MARCA EN EL RECUADRO LOS Nos QUE TE INTERESEN. TODAS LAS REVISTAS INCLUYEN SU CD ORIGINAL

DATOS PERSONALES (Se ruega utilizar mayúsculas o letra clara)

Nombre:
Dirección:
C.P.: Teléfono:
Población:
Provincia: País: ESPAÑA
Edad: E-mail:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática S.L.
- ☐ Contra Reembolso
- ☐ Con tarjeta de crédito:

FIRMA

NIF:
VISA - MASTER CARD:

FECHA CADUCIDAD:

AHÓRRATE 12 €

SUSCRÍBETE POR UN AÑO A GAMES TECH POR SÓLO 48 € + 4 DE GASTOS DE ENVÍO

Deseo suscribirme a Games Tech a partir del número ☐
y recibir los siguientes 12 números en casa

Fotocopia o recorta este cupón y envíalo por correo a

ARES Informática S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08970 Cornellá de Llobregat (Barcelona)

O bien envíalo por fax al número:
902 19 72 64

También puedes hacerlo por teléfono en el:
902 19 72 63

y por e-mail a:
suscripciones@aresinf.com



VÍDEOS

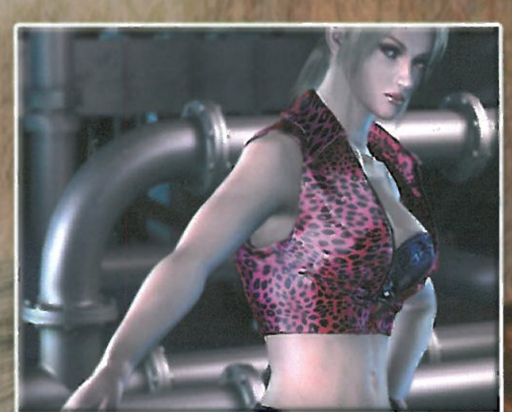
Castlevania Aria of Sorrow
Virtua Fighters 4 Evolution
N-Cage (consola de Nokia)
Resident Evil Network
Panzer Dragoon Orta
Sakura Taisen 5
Metroid Prime
Soul Calibur 2
Time Crisis 3
F-Zero





MÚSICA

Selección saga Tales
Selección Tekken
Selección Namco
Xenosaga





IMÁGENES

Wallpapers Soul Calibur
Wallpapers Tekken
Selección Namco
Sango Heroes 4





JUEGOS

Rally Raid
Balls



Animaciones en Flash
Skins de Winamp
Salvapantallas
Lyrics



